TODO SOBRE EL SALON DEL COMIC

COMICS se

Nº 4
375 PTAS.

LAS TORTUGAS NINJA ATACAN DE NUEVO

TED KORD + YWING

CRG COMICS RELEASE GROUP

SUPERBOY LLEGA A LA PEQUEÑA PANTALLA

ediciones zinco

EL ROCKETEER DISPUESTO PARA SER LANZADO

LOS «CARTOONS» SIMPSONS Y CIA.

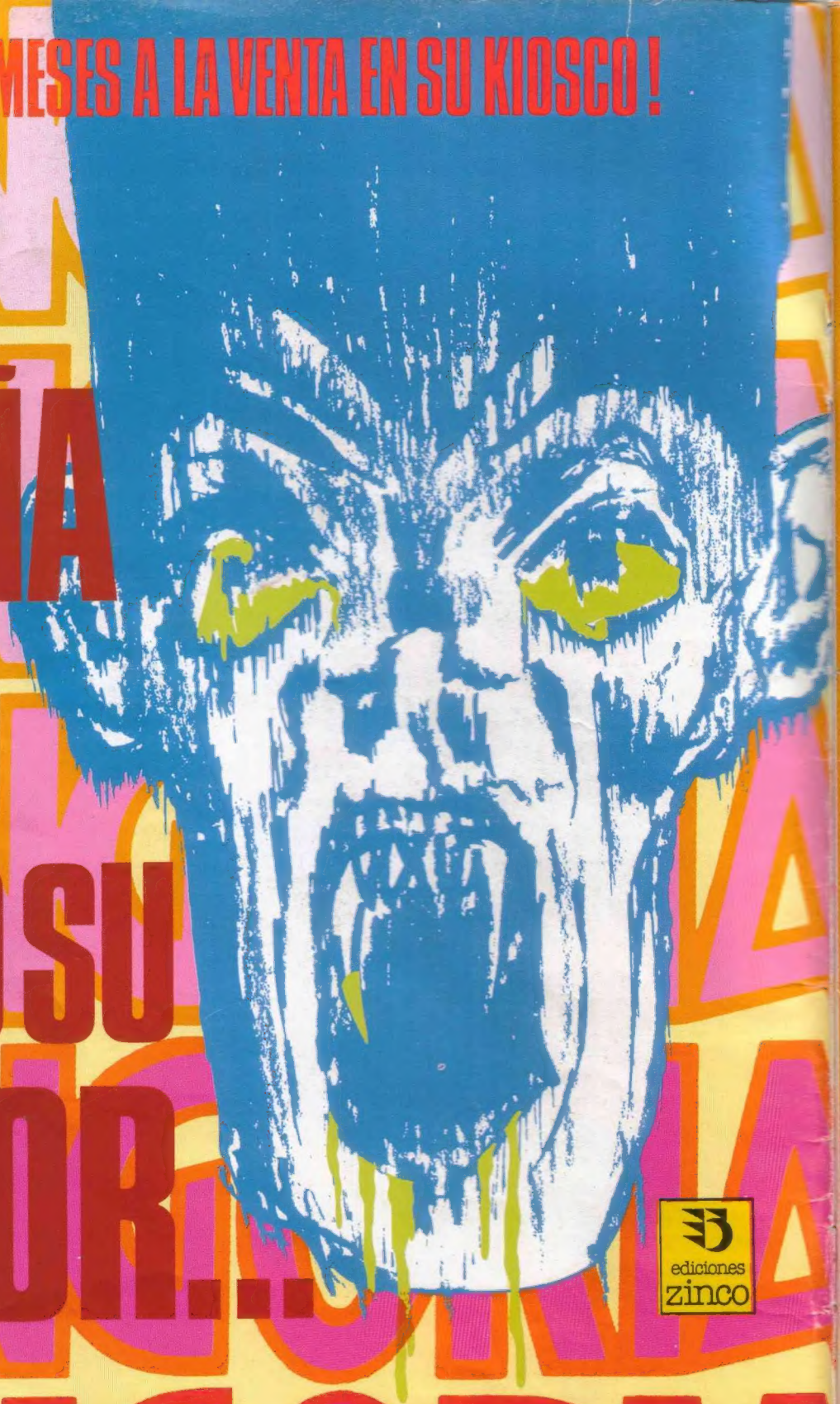
AKIRA ¿SERA ASI EL JAPON?

MAGNUS CONTRA LOS ROBOTS

00004
414090 103725

¡CADA DOS MESES A LA VENTA EN SU KIOSCO!

LLEGA A ESPAÑA CON TODO SU TERROR...



ediciones zinco

FANGORIA

COMICS scene

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Las cartas que mandáis

4 **COMICS REPORTER**
¡Novedades, novedades!

6 **AQUI, EN ESPAÑA**
Los cómics (europeos) que aquí se editan

8 **COMICS SCENE**
Las noticias que llegan de los EE.UU.

10 **¡QUE VIENEN LOS JAPONESES, QUE VIENEN LOS JAPONESES!**
La invasión de los «manga»

12 **LOS SECRETOS DEL ARMA X**
Barry Windsor-Smith nos habla de Lobezno

16 **HE AQUI LA QUESTION**
La respuesta la tiene Denys Cowan

21 **EL CHICO DE ACERO**
Superboy llega a Televisión Española

25 **LISTO PARA EL LANZAMIENTO**
El héroe de Dave Stevens pasa al cine

29 **EL SECRETO DEL LIMO**
Una nueva aventura de las Tortugas

35 **LAS SOMBRAS DE NEO TOKIO**
Katsuhiro Otomo nos dice quien es Akira

39 **TOPE ANIMADOS**
La carrera de Kent Butterworth

44 **COMPAÑEROS EN EL SURREALISMO**
La colaboración entre Disney y Dalí

47 **LUCHANDO CONTRA LOS ROBOTS**
Vuelve Magnus, el defensor de los humanos

51 **NUEVE SALONES Y MEDIO**
La historia del Salón del Cómic de Barcelona

58 **SOÑANDO MILAGROS**
La larga lista de comics de Neil Gaiman

64 **COMICS SCREEN**
Del papel al celuloide

66 **FUERA DE VIÑETA**
Se dice en el mundillo...

COMICS SCENE is published in english by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. COMICS SECENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 6, 16, 17, 18 & 19, Copyright © 1989, 1990 and 1991 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.
COMICS SCENE Número 4, mayo de 1991, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1991 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial, Área de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesores: Sergio Pradera y Miguel Saavedra. Redactores: Laureano Domínguez, Joan Navarro y JuanJo Sarto. • Diseño: Víctor Coscubiela. • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Miguel Aceytuno, Jaime Alba y Francisco José Campos. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 335 Ptas.

BOCADILLOS DEL LECTOR

En otros tiempos, cuando iba a una librería, me compraba todo o casi todo lo que se me ponía por delante, sin mirar editoriales, dibujantes, guionistas, etcétera. Eso ahora no lo puedo hacer, por cuestiones económicas, así que he tenido que seleccionar. Y no creáis que me quejo, no, me gusta más ahora que antes, porque me he dado cuenta de cuáles son los ingredientes de un buen cómic. Ahora sé distinguir entre buenos y malos artistas, sé lo que compro y elijo lo que más me gusta –os diré que mi favorita es *Akira*–. Y aquí entra Zinco, publicando la revista *COMICS SCENE* y complaciendo de este modo a todos los lectores que ya hacía tiempo que necesitaban algo así para conocer las últimas novedades de los cómics en USA y en España.

Gracias, Zinco, por darnos la oportunidad de conocer los planes de las compañías y artistas que más nos gustan.

P.D.: Me gustaría que Zinco publicara *Breathtaker*, la magnífica obra de Mark Wheatley y Marc Hempel. Gracias de nuevo.

Juan José Pérez Monzón
Ayucas, Gran Canaria

Fíjate si seremos complacientes que en este mismo número incluimos un artículo de tu adorada serie Akira *De nada.* Breathtaker *es posible que comience a publicarse en otoño, pero no hay nada confirmado todavía.*

❑

Acabo de adquirir el número 2 de *COMICS SCENE* y escribo para felicitarles por el reportaje de las *Tortugas Ninja*. Es buenísimo, merecen un premio por él, al igual que por el de *Dick Tracy* que aparecía en el número anterior. Les pregunto si me pueden facilitar la dirección de Kevin Eastman y Peter Laird, los creadores de las *Tortugas Ninja*. Y si ello es posible, me gustaría también que publicaran un especial dedicado a *La historia interminable*, haciendo un repaso a las dos películas que se han rodado de la saga.

Nicolás Delgado de la Cámara
Madrid

Para contactar con Eastman y Laird, lo mejor que puedes hacer es escribirles directamente a su propia editorial. Anota esta dirección: Mirage Studios, P. O. Box 417, Haydenville, MA 01039, USA. Y que haya suerte. Respecto a las películas de La historia interminable *pienso que serían, en todo caso, tema apropiado para nuestra revista hermana Star Ficción, no para* COMICS SCENE.

❑

Ante todo, os doy mi enhorabuena por la magnífica revista

COMICS REPORTER

¿Y para cuándo los Watchmen?

La tan traída y llevada película sobre los Watchmen queda de nuevo en suspenso... al menos, con Terri Gilliam al frente.

Terry Gilliam iba a dirigir la película para el productor Joel Silver, pero después de dos años buscando estudio y con problemas financieros, el panorama es desolador.

–No tengo ni idea de lo que pasará. A veces hay un estallido de actividad por parte de Joel Silver, pero ahora no sé dónde anda; supongo que en la Fox–dice Gilliam– No creo que Joel tenga el dinero, y no quiero volver a pensar en el tema.

Gilliam comenta que sería feliz si el proyecto sale adelante, pero que no quiere hacerse ilusiones. «Si sale, adelante. Ya me lo pensaré entonces.»

«Watchmen es solo cuestión de tiempo, pero no seduce la idea de hacer una película tan complicada -y tan cara- con un productor que suele pasarse del presupuesto y un director que se ha pasado en veinte millones de dólares en su última película. Supongo que a nadie le gusta arriesgar su dinero», bromea Gilliam.

«No creo que Joel siga adelante, y mi reputación en estos momentos es pésima. La película costaría como mínimo unos cuarenta millones de dólares.

–Esto no es Batman, es una película adulta, y si conseguimos todo ese dinero, haremos los Watchmen como se merecen.

Gilliam y su habitual colaborador, Charles McKeown, hicieron algunas revisiones del guión original de Sam Hamm, pero el director no sabe cuál es la versión que Silver lleva debajo del brazo. «Ha perdido el contacto con el proyecto: es grande y muy caro.»

–Tengo miedo de no poder hacerlo sólo con dos horas, porque es un filme muy complicado. Si eliminas los detalles, te quedas con una cosa ligera y superficial, no con el cómic original. Alan Moore no está seguro de que podamos hacerlo. Nos hemos reunido con él varias veces, y se alegra de que la papeleta nos toque a nosotros y no a él.

—Kim Howard Johnson

que estáis publicando. De verdad, es lo único que le faltaba al lector de cómics español. Creo que os habéis anotado todo un punto dejando un hueco en la revista para los aficionados, que cada vez son más, a las figuras de plomo y al modelismo.

Me interesaría mucho saber cuándo vamos a poder ver de nuevo en nuestro país los cómics de la First. Sería una pena que se quedaran en el limbo.

Daniel Zarnoza
Rentería, Guipúzcoa

Según nuestras noticias, Cómics Fórum planea reactivar la línea First antes del verano, así que no tendrás que esperar mucho para ver tu deseo realizado. En la sección «Fuera de Viñeta» encontrarás información sobre los primeros lanzamientos previstos.

❑

Aunque la revista me ha gustado, encuentro que le falta un poco de humor. También creo que sería conveniente reseñar las publicaciones de todas las editoriales. Por último, aprovecho para agradecer al facineroso Cels Piñol su visita a Madrid el pasado verano.

José Ignacio Toledo
Madrid

¿Humor? ¡Esta es una revista seria, qué diantres! Si lo que quieres es reírte a mandíbula batiente, mi consejo es que te agencias un ejemplar de El Jueves... *o de la* Liga de la Justicia América, *ya puestos a recomendar.*

❑

Me gustaría saber si existe algún cómic con las aventuras de *Mad Max* y, en caso de que la respuesta sea afirmativa, si se puede encontrar en España y a qué precio. ¿Está disponible el libro del guión de la película?

Juan Arregui Vílchez
Fuengirola, Málaga

Hasta ahora, a nadie se le ha ocurrido adaptar al cómic la saga del Guerrero de la Carretera. Claro que, en vista del éxito que están cosechando títulos como Predator, Terminator *o* Aliens, *todos ellos inspirados en éxitos cinematográficos, tampoco sería de extrañar que algún avispado editor independiente se animara a probar fortuna con el loco Max. Ignoro si se llegó a editar algún libro de las películas pero, aunque fuera así, me da la impresión de que, a estas alturas, resultaría imposible de encontrar.*

❑

Tras terminar de leer el número 2 de vuestra revista, no he podido evitar cambiar de opinión sobre ella. Antes me parecía una buenísima idea, pero ahora me parece incluso mejor. Y como seguro que aceptáis sugerencias, ahí van unas cuantas:

1) Dedicar más páginas a las revistas y autores nacionales. Podríais empezar por F. Ibáñez, Jan, Vázquez u otros que hicieron nuestras delicias cuando éramos críos con sus *Mortadelo y Filemón*, *Superlópez*, *Pepe Gotera y Otilio*, *Zipi y Zape*, etcétera (¡y que siguen divirtiéndonos, para qué negarlo!).

2) Abrir también la revista a autores europeos, como podrían ser Moebius y Uderzo, o sudamericanos, como los que suelen aparecer en publicaciones tipo *Cimoc*, *Zona 84*, etcétera.

3) Publicar la revista esas ocho veces al año, con dos especiales, igual que los usamericanos.

Francisco Guerra Rodríguez
Pozuelo de Alarcón, Madrid

Tened presente que ésta es una revista dedicada básicamente al cómic USA, con énfasis especial en todos aquellos proyectos cinematográficos basados en cómics y un apartado de animación. Siempre nos hemos planteado que éste fuera el núcleo central de COMICS SCENE, *lo que no es obstáculo para que incluyamos también secciones de cosecha propia centradas en la actualidad española y del resto de Europa. Pero, como fácilmente comprenderéis, no nos es posible abarcarlo todo. De todas maneras, para cubrir las parcelas que nosotros no llenamos, ya existen en el mercado otras publicaciones.*

❑

Mi comentario es acerca del cómic que nos está llegando. He de deciros que me he quedado impresionado con obras como *Arkham Asylum*, *Elektra Asesina*, *Akira* o *Black Kiss*, por no mencionar *V de Vendetta* o *Watchmen*. Para mí, estos cómics son de los más importantes que ha dado la última década.

Es por eso que me gustaría que pudiérais incluir en la revista fichas o comentarios sobre Frank Miller, Alan Moore, Bill Sienkiewicz, Katsumiro Otomo, Grant Morrison y Dave McKean. Ya sé que es mucho pedir, pero creo que siempre es bueno conocer más cosas de grandes maestros del cómic como éstos. A propósito, ¿sabéis para cuándo llegará el *Big Numbers* de Moore y Sienkiewicz?

En mi opinión, la revista debería ser mensual, así habría más espacio para secciones como «Con pies de plomo», que es muy interesante.

Juan Manuel Lorenzo Lombarte
Sabadell, Barcelona

A Frank Miller ya lo tuvimos en el número anterior, y guardamos en reserva un reportaje sobre Kid Eternity, *el último proyecto de Grant Morrison, y otro centrado en* Cages *(Jaulas), la obra que representa el debut como autor completo de Dave McKean. En cuanto tengamos ocasión, procuraremos dar salida a ambos. Los derechos de edición de* Big Numbers *obran en poder de Norma Cómics, lo que sucede es que la aparición de la serie americana es tan errática, que me figuro que los amigos de Norma deben estar esperando a que finalice, para poder publicarla sin sobresaltos.*

● ●

Y aquí tenemos que poner el punto final. Pero antes de despedirme, permitidme recordaros que la sección sigue abierta a vuestros comentarios, peticiones y sugerencias. ¡No dejéis de escribirnos! Nosotros volveremos de nuevo dentro de tres meses, una vez aflojen los calores veraniegos. Hasta entonces, que lo pasen ustedes bien.

—Miguel G. Saavedra

CONCURSO COMICS SCENE

Al parecer, la pregunta que formulamos a nuestros queridos lectores, en el número anterior de la revista, debía de tener su intríngulis y dificultad, pues sólo nos han llegado tres respuestas acertadas, las de tres lectores que han sabido enumerarnos correctamente la lista de proyectos conjuntos en los que colaboraron las editoriales DC Comics y Marvel.

La no muy larga lista es: *El Mago de Oz*, *Superman Vs. Spiderman I* y *2*, *Batman Vs. Hulk* y *Patrulla-X/Nuevos Titanes*.

Han sido muchas las respuestas en las que se omitía el primero de estos títulos, seguramente por el despiste causado por el hecho de que el mismo no haya sido publicado en España.

Los que sí acertaron fueron: Juan Carlos García Otero, de La Coruña, Francisco Sáez, de Santander, y Jon Ander Jarboles Azpeitia, de Bilbao.

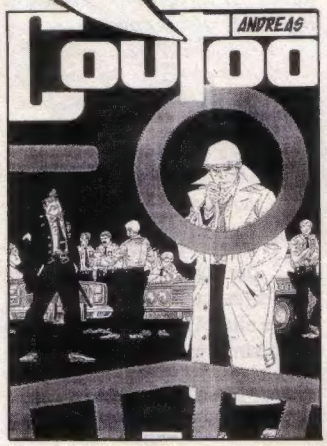
Como premio, todos ellos recibirán en su domicilio, en cuanto sea publicada, un ejemplar de la estupenda novela gráfica *Batman 3-D*, cortesía de Ediciones Zinco.

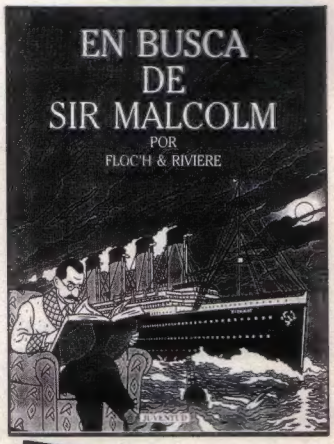
¡Enhorabuena a todos!

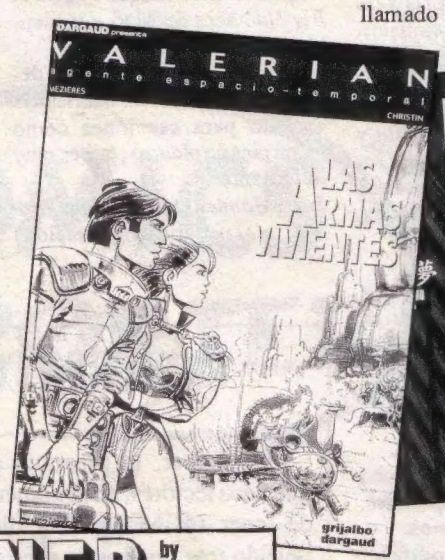
AQUI, EN ESPAÑA

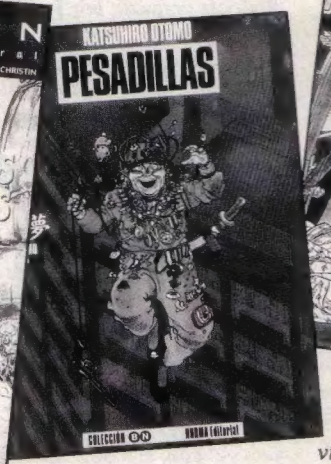
Entre el desbordante crecimiento que ha experimentado la edición de álbumes en España durante el último año, una parte importante es atribuible a las nuevas reediciones de clásicos de la Edad de Oro. A las "Ediciones Históricas" de Ediciones B de *El Príncipe Valiente*, *Flash Gordon* y *El Hombre Enmascarado* se ha venido a sumar la febril actividad de Ediciones Eseuve. Empezaron con *Steve Canyon*, siguieron con *Agente Secreto X-9*, *Rip Kirby*, *Johnny Hazard*, *Julieta Jones*, *Big Ben Bolt*, *Cisco Kid*, *Krazy Kat* y finalmente han iniciado la publicación de *Li'l Abner*. La reedición de este clásico del cómic constituye, por sí misma, una buena noticia, dado su carácter prácticamente inédito. Sin embargo se ha renunciado a su publicación cronológica, que podía haberse realizado a partir de la magnífica edición cronológica de Kitchen Sink Press. La edición de Eseuve comienza en 1948, cuando el personaje cuenta ya con catorce años de andadura. Sin embargo, el escaso conocimiento que de este personaje se tiene en nuestro país convierte su edición en todo un acontecimiento.

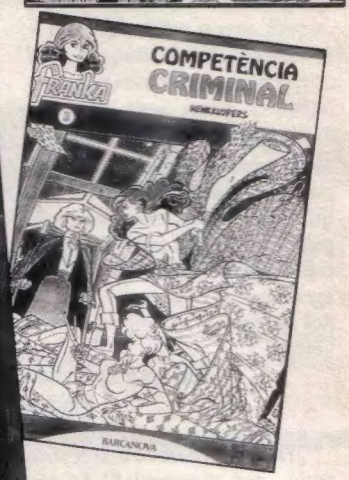
La publicación de historietas de procedencia francobelga también ha experimentado un considerable impulso en los últimos meses. Ediciones Grijalbo acaba de publicar las entregas más recientes de tres "clásicos" de esta corriente: el segundo volumen de *Las tres fórmulas del Profesor Sato*, obra póstuma e inacabada de Edgar P. Jacobs, finalizada por Bob de Moor. De Pierre Christin y Jean Claude Mézières es la última entrega de las aventuras del agente espacio-temporal Valerian, titulada *Las armas vivientes*. Una divertida historia con la que ambos autores tratan de recuperar el pulso de las aventuras más clásicas del personaje. Finalmente, la novedad más espectacular de esta editorial la constituye la última aventura del Teniente Bluberry, la obra póstuma del guionista Jean-Michel Charlier terminada en solitario por Jean Giraud (Moebius). *Arizona Love* tiene el sabor de una aventura típica de Blueberry, a pesar de romper con muchos de los moldes habituales de la serie.

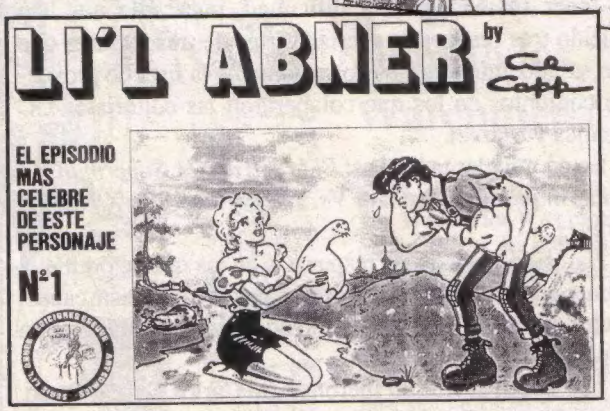












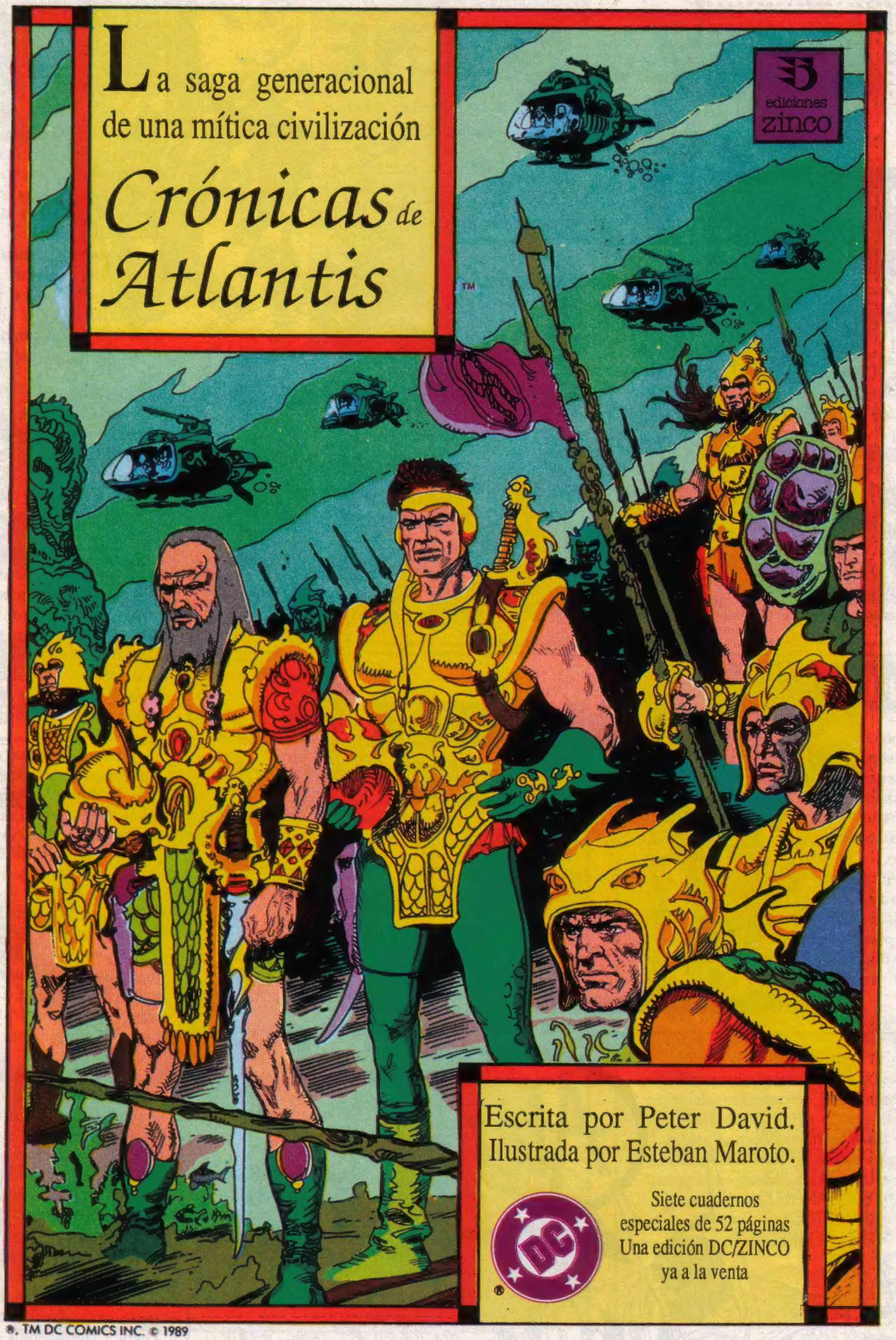
Editorial Juventud, también en plena efervescencia editorial, ha publicado (en castellano y catalán) una excelente obra de Riviére y Floch: *En busca de sir Malcolm*. Aunque lo que más nos ha llamado la atención de entre las novedades de esta editorial sea la publicación, por primera vez en España, de la edición original de *El templo del Sol*, tal y como apareció en su día en la revista Tintin.

Ediciones Anaya (simultáneamente con Edicions Xerais y Barcanova) ha publicado sendas entregas de las cuatro colecciones que hasta el momento tiene en el mercado: *Jerome K. Jerome Bloche*, *Las aventuras de Gil y Georges*, *Grandes Aventuras* y *Franka*, cuatro buenas muestras de cómic juvenil.

Norma Editorial, por su parte, ha lanzado un amplio número de novedades de cara al Salón del Cómic, de las que destacamos dos álbumes con la firma de Schuiten: *Nogegon* y *El Archivista*, un álbum gigante que es una auténtica guía de lectura de la serie «Las Ciudades Oscuras». En el campo del cómic juvenil, Norma ha iniciado la publicación, en castellano y catalán, de la serie Peter Pan de Danard, Pierre y Rivière. Esta editorial ha puesto también sus ojos en el cómic japonés publicando el primer gran éxito de Katsuhiro Otomo, el creador de Akira: *Pesadillas*.

El interés por el cómic francobelga ha llegado también a Ediciones Zinco, que además de proseguir la publicación de la serie «Los héroes caballeros», ha editado *Coutoo*, de Andreas, un autor que, gracias a álbumes como éste y a la serie *Rork*, publicada por Norma Editorial, comienza a ser conocido en nuestro país.

—Laureano Domínguez



®, TM DC COMICS INC. © 1989

COMICS SCENE

Lobezno en el Salvaje Oeste

Wolverine se convierte en una bestia. Vean los bocetos de Todd Fox.

Dibujos de Wolverine: Todd Fox/© 1991 Marvel Entertainment Group.

Después de *Weapon-X (Arma-X)*, Barry Windsor-Smith termina de contar el origen de Wolverine. *Marvel Comics Presents* se encargará de explorar otros aspectos del oscuro pasado de Logan.

«Estoy escribiendo una historia de Lobezno, un personaje sobre el que nunca pensé que escribiría», dice el dibujante y guionista Tim Truman, de sobras conocido por su aclamada serie *Scout*.

«Marvel vino y me dijo: "¿Quieres hacer una historia de Lobezno y situarla en el Lejano Oeste?" Dijeron que la fecha podía ser 1840 o 1850, y que querían indios. Eso me hizo pensar "Quizá se pueda hacer..." Pensé en él como canadiense que es, y, bueno, la Hudson Bay Company, tratantes de pieles... Vaya, vaya... Metemos un monstruo, ¿qué tal un feroz Pies Grandes? ¡Y ya tenemos historia de Lobezno! La serie, titulada *Frontera Salvaje*, será dibujada por Todd Fox, y tratará aspectos del origen del personaje que no salen en *Arma-X*.»

«Quiero jugar con el mito sugerido por Marvel de que Wolverine es inmortal –explica Truman–. Sabremos el origen de su uniforme y por qué usa máscara. También el por qué del nombre de Wolverine. Quiero que todo sea ambiguo, que no podamos estar seguros de si todo es real o sólo una fantasía de Lobezno.»

Las versiones oficiales afirman que Wolverine recibió sus garras de adamantio en 1960, así que el Wolverine del Oeste recibirá su equivalente en el siglo XIX.

«Es 1840, y Lobezno llevará dos grandes cuchillos tejanos de explorador. La historia está sacada de una leyenda del Pies Grandes. Es una monstruosa serpiente, bruja a la vez. Si le ves, tu familia se vuelve loca y tu mueres.»

Aunque a *Frontera Salvaje* le quedan unos cuantos meses para entrar en la imprenta, Truman ya está trabajando en la segunda parte, en la que Lobezno se encuentra con Dientes de Sable y Wild Child.

—Will Murray

ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

AMPLIO STOCK COMICS ZINCO

ULTIMAS NOVEDADES COMIC BOOK USA

Ateneo
COMICS · ROL

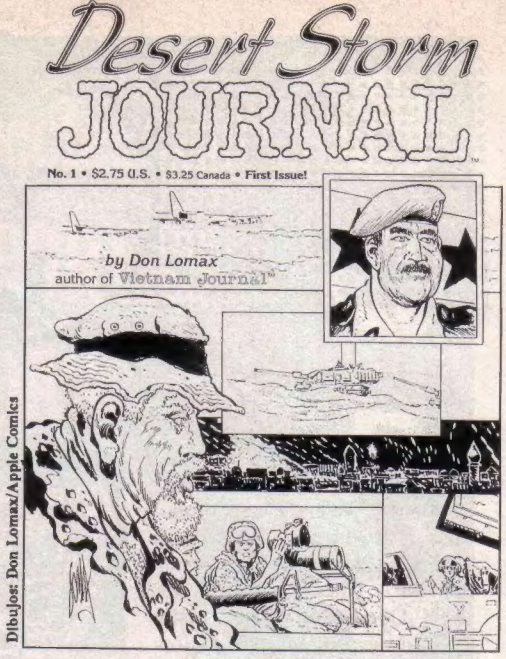
•COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
•JUEGOS DE ROL
•TEBEO ANTIGUO
•GRAN STOCK
•SERV. CORREO

COMPRA-VENTA
ABIERTO SOLO TARDES
C/MARTINEZ DE VELASCO,25
TEL. (96) 5212673
03013 ALICANTE

Dos Terminators

Aprovechando el éxito de la primera miniserie de *Terminator*, y con la próxima publicación de *Terminator 2: El Día del Juicio Final*, Dark Horse publica *Terminator: Objetivos secundarios*. Anunciada para junio en los EE.UU., las miniseries de cuatro números serán escritas por James Robinson y dibujadas por Paul Gulacy. Además de los héroes de la primera tanda, habrá que evitar que un cyborg enemigo mate a Sarah Connor. *Objetivos Secundarios* presenta a un segundo Terminator. Mientras tanto, Marvel espera lanzar la continuación de la serie Terminator, adaptación de la película; así que es la tercera editorial que publica un cómic titulado *Terminator*, después de Dark Horse y Now Comics.

Dibujos: Paul Gulacy/Robert Ian/ Dark Horse Comics.



Dibujos: Don Lomax/Apple Comics

Los cómics van a la guerra

La Guerra del Golfo queda ya para los libros de historia, pero también para un cómic. En enero, nada más comenzar la guerra, Apple Comics empezó a trabajar en el número uno de *Desert Storm Journal (Crónica de la Tormenta del Desierto)*. Don Lomax, autor de *Crónica de Vietnam*, ha escrito y dibujado el proyecto. La guerra también se ha convertido en un éxito en Japón, donde el cómic más vendido es una colección de 300 páginas titulada *Irak Contra las Fuerzas Internacionales*.

Rivalidad fraterna

Compitiendo con Full Moon Entertainments por salir antes, Eternity Comics lanza su nueva serie *Subspecies*. La trama cuenta las peripecias de dos hermanos, vampiros ellos, que luchan por conseguir una reliquia, la Piedra de Sangre.

A pesar de relacionarse directamente con la película del mismo título, la acción tiene lugar siglos antes. Está escrita por Lowell Cunningham e ilustrada por M. C. Wyman y Terry Pallot. Salida en mayo (siempre en los EE.UU.)

Dibujo de Subspecies: TM y © 1991 Full Moon Entertainments/Cortesía de Eternity Comics.

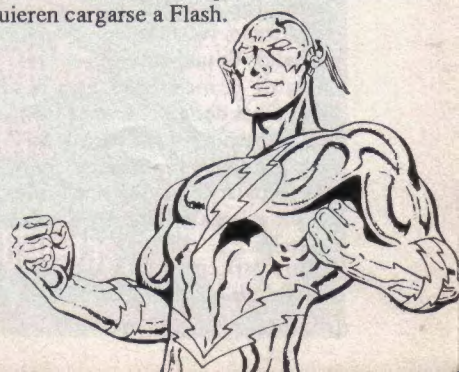
El brillo del flash

Danny Bilson y Paul de Meo pronto van a estar presentes en las pantallas grandes gracias a *The Rocketeer* (ver página 25). Mientras, su serie de TV *The Flash* continuará, aproximadamente, durante otra temporada y, con los guiones ya escritos, Bilson se ufana de que, en lo creativo, la serie va para arriba.

–De los primeros catorce episodios –señala Bilson–, sólo tres o cuatro estaban a la altura que yo busco. Pero, aún así, creo que los peores eran mejores que cualquiera otra serie de aventuras de los últimos diez años. Hemos sido muy experimentales, y cada semana hemos intentado hacer algo diferente.

De Meo afirma que el equipo de guionistas, dirigido por John Moore y Howard Chaykin, ha logrado ya alcanzar un ritmo definido:

–Tratamos de tener un par de escenas de efectos especiales por episodio, y la verdad, es que cada vez nos es más difícil hallar nuevos usos para su poder. También hemos tratado de darle un gancho emocional a cada historia, siempre usando criminales que quieren cargarse a Flash.



¡QUE VIENEN LOS JAPONESES!

Curiosamente, y haciendo referencia a los muchos años de cómic-USA en España, titulaba mi artículo en COMICS SCENE número 1, de la siguiente manera: «¡Que vienen los yankees! ¡Que vienen los yankees!» En sólo nueve meses, la situación parece haber cambiado radicalmente, y son los cómics japoneses los que están a las puertas de invadir nuestro mercado.

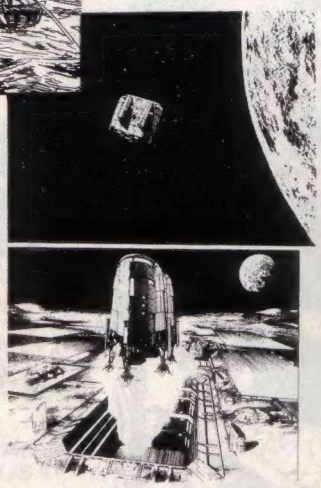
La cosa empezó hace una docena de años, cuando comenzaron a llegar a las pantallas de TV algunas series realizadas en Japón: *Heidi*, *Marco*, *Mazinguer Z*... Se decía que su animación era mala (lo cual era cierto entonces y lo sigue siendo ahora), que sus contenidos eran violentos (¡uf!, *Mazinguer* es...), que si eran malas, que si eran peores, que si...

Pero en este corto espacio de tiempo, las series de dibujos animados japonesas se han convertido en las reinas del mercado de la televisión: *Los caballeros del zodíaco*, *Bola de Drac*, *Conan*, *Cat's Eye*, *Iron Man-28*... Hoy, con la aparición de los canales privados de TV, la oferta se ha multiplicado y sería difícil, por no decir imposible, encontrar alguno que no esté ofreciendo series japonesas.

Y, en estos momentos, está llegando el turno de la invasión japonesa al mundo del cómic. Y desde hace algunos años, Ediciones la Cúpula había incorporado a las páginas de «El Víbora» las historietas del japonés Yosihiro Tatsumi, autor duro, personal y realista.

Después, no más allá del año pasado, llegó *Akira*, de Katsuhiro Otomo. Era un cómic duro, occidentalizado y fantástico. Venía precedido de un gran éxito en los USA, de la mano de Epic Comics, filial de la poderosa Marvel. Se cuenta y no se para de su éxito arrollador en Estados Unidos. Rápidamente, *Akira* salta el océano y llega a Francia y España, Italia...

Pero para entonces, y al calor del éxito de *Akira*, varias editoriales norteamericanas habían conseguido hacerse con los derechos de varias series. Eclipse comienza a editar *Xenon*, *Apleseed*, *Kamui*, *Area 88*, *Cyber 7*, *Black Magic*, *Dominio*, *Dirty Pair II* (un curioso experimento dibujado en los Estados Unidos por Toren Smith imitando el estilo japonés, y con personajes creados por Haruka Takachiho). First Publishing comenzaba a publicar *Lone Wolf and Cub*. Dark Horse Comics hacía lo propio con *Outlanders*. Malibú y sus muchos sellos editoriales comenzaban a editar materiales americanos dibujados al estilo japonés... Hasta que llegó lo inevitable.



Si las grandes compañías japonesas podían competir en todos los terrenos (compra de estudios cinematográficos, invasión del mercado de vehículos de motor, compra del Rockefeller Center...), ¿por qué no iban a poder hacerlo en el mundo del cómic?

La poderosa editorial japonesa Viz Comics se implanta en Estados Unidos. Ella había sido la que había surtido de materiales a las primeras independientes y poseía, todavía, un buen puñado de series que poder ofrecer al público norteamericano. Así, en poco tiempo, comenzó a editar colecciones de comic-books, prestigios, libros...

Pronto hizo famosos los títulos de: *Grey*, *Horobi*, *Crying Freeman*, *2001 Nights*, *Mai*, *Nausicaa*, *Pineapple Army*, *Fist of the North Star*, *Justy*, *Shion*, *Lum*, *Baoh*, *Rumic Word*, *Cobra*...

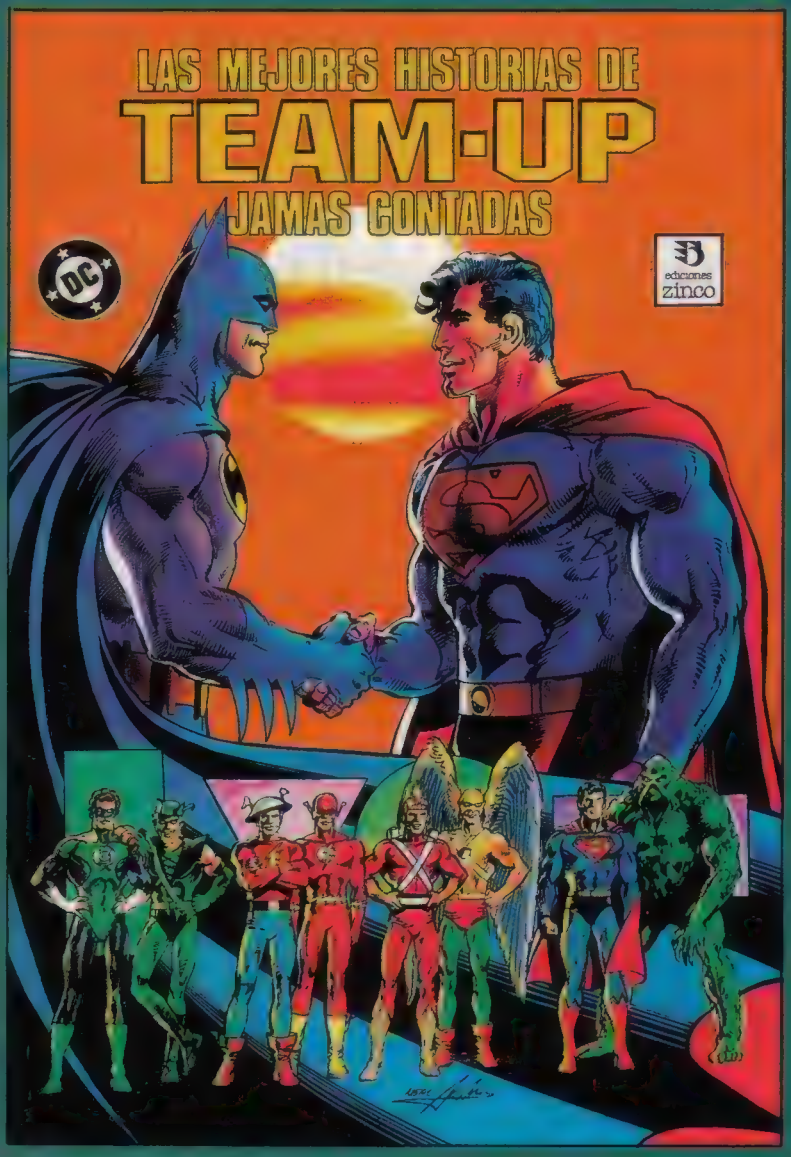
Se habla de que varias editoriales españolas están preparando el lanzamiento de diferentes colecciones. Se dice que Norma prepara la serie *Domu*, que La Cúpula sacará *2001 Nights* y *Crying Freeman*, y que Comics Forum está preparando cuatro series: *Grey*, *Horobi*, *Kamui* y *Xenon*.

Así que, caballeros, la invasión japonesa está comenzando.

—Juanjo Sarto

Un nuevo volumen de la colección:

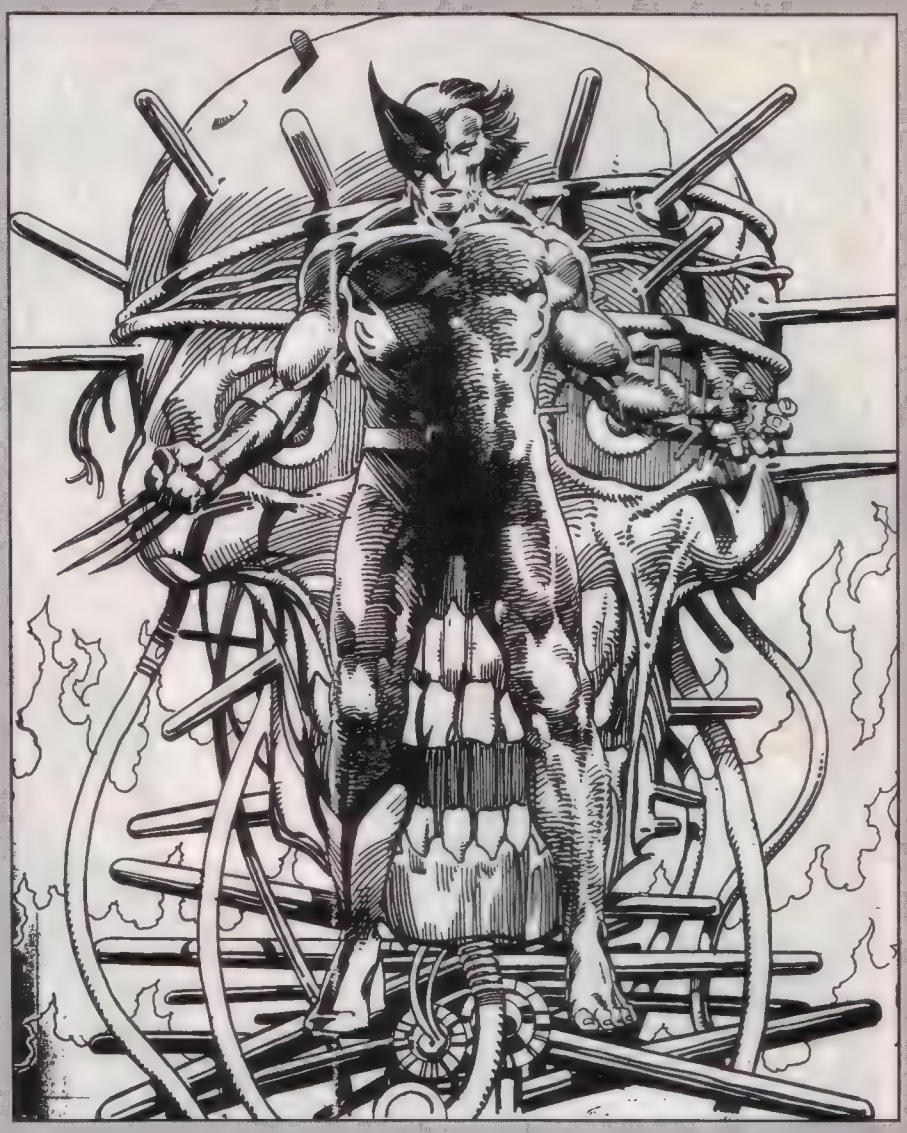
LAS MEJORES HISTORIAS JAMAS CONTADAS



Presentando una selección de los 15 team-ups más importantes de los últimos 30 años, con la plana mayor de Superheroes DC en acción.

Edición de lujo

288 Pags. * 2850 Ptas.



Los secretos del arma X

Dejando aparte la idea de continuidad, Barry Windsor-Smith revela la verdad desnuda sobre Lobezno.

Por WILL MURRAY

Si cualquier otro escritor o dibujante hubiera decidido contar el nacimiento de Lobezno («Wolverine»), hubiera sido normal pensar que le movían las dos «R» del mundo del cómic: El Reconocimiento y los Royalties.

Pero Barry Windsor-Smith no es cualquier escritor o dibujante. Es una leyenda en su campo, el primer artista en llevar a la vida a Conan en cuatro colores, y que ha investigado sobre los colores en su propia compañía, Gorblimey Press. Esta última década, Windsor-Smith ha seguido en el mundo del cómic, produciendo obras tan diversas como *The Beguiling* para Epic Illustrated, una miniserie de *The Machine Man*, y un par de números de X-Men. Y tiene sus propios proyectos.

Entonces, ¿por que se mete Barry Windsor-Smith en un proceso tan ambicioso como las trece partes de «Weapon X» (Arma X)?

–Pasó de una forma muy rara. Wolverine, o el personaje de Logan, me resulta más interesante que el Capitán América u otro parecido. Lo entiendo mejor que a muchos otros personajes del universo Marvel. Tiene esas estúpidas cuchillas que le salen de las manos, pero no vuela. Y tiene más personalidad que el superhéroe medio.

Weapon X no nace como una serie en varias partes.

–Fue una idea que se me ocurrió –cuenta el artista inglés- Pensaba hacer una historia corta sobre Lobezno, por hacer algo. ¿Cómo narices aparecieron esas cuchillas en sus manos? Y dibujé un par de historias. No me molesté en contárselo a nadie de Marvel. Simplemente, se me ocurrió que querrían publicarlo. Y los llevé al editor de *Marvel Comics Presents*, Terry Kavanaugh.

Kavanaugh, con el que que Windsor-Smith había trabajado en los complementos a *X-Men Lifedeath*, le había ofrecido ocho páginas de la antología. Que Barry Windsor-Smith había estado trabajando los dos últimos años en el origen de Wolverine había sido uno de los secretos mejor guardados de la Marvel.

–La verdad, creo que nadie de Marvel creía que fuera a terminarlo –ríe Windsor-Smith– por lo que no decían nada. Terry estaba alucinado cuando le llamé, y le dije: «Vale, ya está. ¿Qué más?»

El prolongado lapso de tiempo que costó producir las 112 páginas produjo un resultado interesante:

–Como tardó tanto, mi estilo de dibujo evolucionó a través de la serie. Es raro verlo todo junto. Además, escribí las historias fuera de orden, lo que también es raro. No quería comenzar por la página uno y terminar en la cien, porque entonces ya sabes lo que va a pasar, y es muy aburrido.

Según el guionista y dibujante, el guión es decepcionantemente simple.

–Estamos a principio de los años 60. Logan está igual que ahora. Pensé en dibujarlo más joven, pero, ¿qué pasa? Simplemente, lo han secuestrado. Es enigmático. No quiero que nadie sepa lo que va a pasar.

Esto no va a ser un típico festival de cuchilladas Lobezno.

–El personaje de Logan no dice ni una puñetera palabra de la página ocho a la ochenta. Está constantemente drogado. Están experimentando con él. Es un robot de carne y hueso. Tuve que crear otros personajes para que hablaran, y mantuvieran la historia en marcha. Estos personajes fueron lo más interesante para mí. Logan se convirtió en una efigie, más que en el protagonista.

A pesar del nombre y las apariencias, el profesor que dirige los experimentos de Weapon X no es Charles Xavier.

hubiera utilizado. Era un campo libre. Cuando comencé las dos primeras historias, Chris estaba un poco nervioso. No me lo dijo, pero oí que temía que invadiera su territorio.

»Chris tenía un personaje que, en el futuro, iba a contar como Logan se convirtió en Lobezno.

Este personaje se mantiene en el secreto. Pero los villanos no son los usuales paniaguados Marvel.

–El malo se llama el Profesor, qué curioso. Y se parece mucho al maldito Profesor X. Nadie me lo comentó. He escrito diez historias, y pienso: ¿a quién se parece este tipo? Es alto, calvo y lleva gafas. ¡Es igualito que el Profesor X!

Pero Windsor-Smith desmiente cualquier duda que pudiera haber:

–No lo es. Es pura coincidencia. Ni tiene nombre, como podría ser Profesor Jones. Es solo un neurótico, amoral y manipulador hijo de perra.

Otros personajes son los ayudantes de laboratorio del Profesor para el misterioso experimento X, el Dr. Cornelius y Miss Hines.

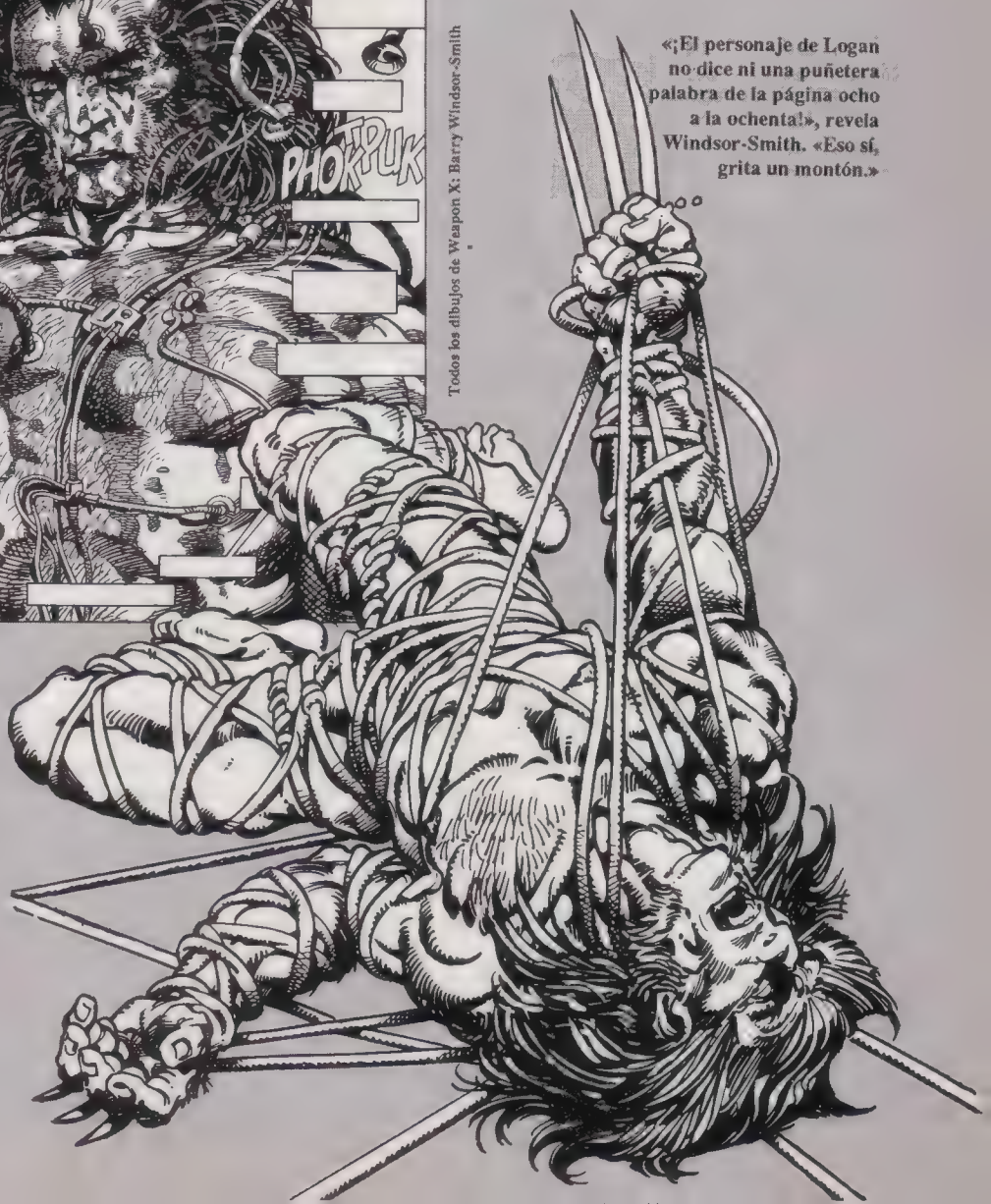
Lobezno no aparece mucho, pero se da nueva información sobre el pasado de Logan en un breve preludio.

–Parece que al principio de los años 60, Logan trabajaba para algún servicio secreto en el Canadá. Además, era drogadicto y alcohólico. Su vida no tenía sentido. Le despidieron por matar a un hombre. Tiene gracia. Le vuela la cabeza con un 38, y su actitud es: «Sí, ¿y qué?». Y su único motivo es que las manos le temblaban porque se había emborrachado la víspera.

Puede que a algunos aficionados no les guste la decisión de Barry Windsor-Smith de ignorar la idea de que el esqueleto de Lobezno fue implantado quirúrgicamente.

Todos los dibujos de Weapon X: Barry Windsor-Smith

«¡El personaje de Logan no dice ni una puñetera palabra de la página ocho a la ochenta!», revela Windsor-Smith. «Eso sí, grita un montón.»

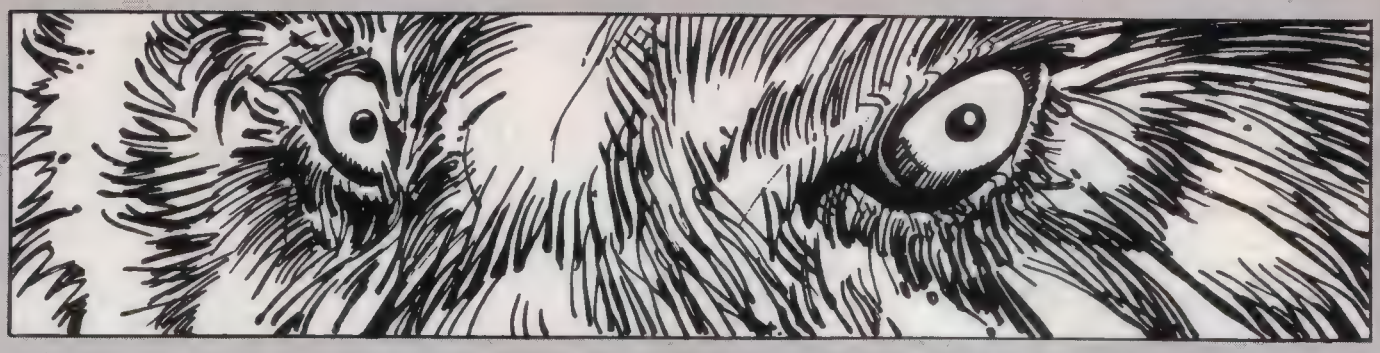


Y hablando del malo...

–Nunca vemos al responsable en esta serie. Hay una fuerza oculta. Nunca lo ves, nunca lo oyes, nunca explico quién es. Hay algunas pistas sobre quién podría ser. Esto es lo único de la serie que no es mío.

En su entusiasmo por el proyecto Weapon X, Windsor-Smith ha pasado por alto inadvertidamente al escritor más identificado con el feroz X-Man.

–No pensaba mucho en Chris Claremont. No se me ocurrió que tuviera ninguna idea sobre el origen de Logan. Creo que si hubiera tenido alguna idea, la



–Pero esto no se dice. Esta no es la época de Chris Claremont, cuando todo aparecía en bocadillos. Si no lo pillas en algún punto de la página, no vas a enterarte.

Weapon X es un trabajo personal. Windsor-Smith escribió, dibujó, entintó, coloreó y produjo la serie. «El guión es convencional. No se parece en nada a *Plastic Forks* o *Stray Toasters*. Es mi forma normal de trabajar. Pero la actitud no es Marvel. No me gusta el sistema que ha utilizado Marvel estos últimos veinticinco años, de contarlo todo.»

Weapon X precede al debut de Wolverine en Marvel, en el número 181 de La Masa. Pero no es ese el Logan que aparece en *Weapon X*.

–En un principio, conectaba con eso, porque seguía los dibujos de Herb Trimble, en 1973. Una de las ideas de final que tenía preparadas era Logan escapando hacia el Yukon, donde tiene lugar la historia con la Masa. Iba a conectar directamente.

–Lo que pasa, es que no lleva esa estúpida ropa. De hecho, va desnudo. Fue difícil. Tom DeFalco (el editor en jefe de Marvel) se puso muy nervioso al ver el primer par de números. Pero en general lo conseguí, sombreando algunas zonas estratégicas.

–Había una imagen muy ridícula - no sé en qué estaría yo pensando- cuando Logan acaba de matar a varios animales. Es una prueba.

»Y se pone en pie y aúlla. ¡Desnudo y de frente! No podía hacerlo, por lo que me puse a dibujar rayitas y sombrear, con lo que se notaba un montón que quería disimularlo. Anduve con esto un año y medio. A última hora, estaba en la oficina dibujándole en calzoncillos, ¡lo que aún era más ridículo!

La oportunidad de contar los comienzos de uno de los personajes más populares del cómic debe ser una gran responsabilidad para un creador. Después de pensarlo mucho, Barry Windsor-Smith se decidió por crear su propio comienzo, ignorando sugerencias como la de que las garras de Adamantio fueron implantadas quirúrgicamente.

En un principio, la serie debía terminar con una lucha entre Wolverine y la Masa.

–No quería que fuese completamente verosímil. El personaje es absurdo en sí mismo. Con todos esos artilugios pegados a él, mientras tratan de convertirlo en una marioneta. ¡Esto es tan científico como transformar a la Masa a base de rayos gamma! Lo tiran en un tanque, y se ven muchas lucecitas, y abracadabra. Cuando Logan sale del tanque, tan pronto como lo amenazan, las garras salen de sus manos. Nadie pensó que esto pudiera a suceder. Logan el que menos, por supuesto. Entonces empiezas a comprender que el Profesor realmente no está al mando.

A Windsor-Smith no le importa demasiado la línea de Marvel.

–Si tuviera que continuar esa línea, no trabajaría para Marvel. No leo esos libros. Y no me importa si las garras de Lobezno son metalizadas o brillantes. Lo hice así. Si no te gusta, no lo leas.

A pesar de haber dibujado un par de números de *X-Men*, y otro de *Excalibur* (que le parece espantoso), no tiene ninguna relación creativa con la serie, aunque debutó en el mundo del cómic en los antiguos *X-Men*, dibujando en un estilo pseudo Jack Kirby, a años luz de su trabajo posterior.

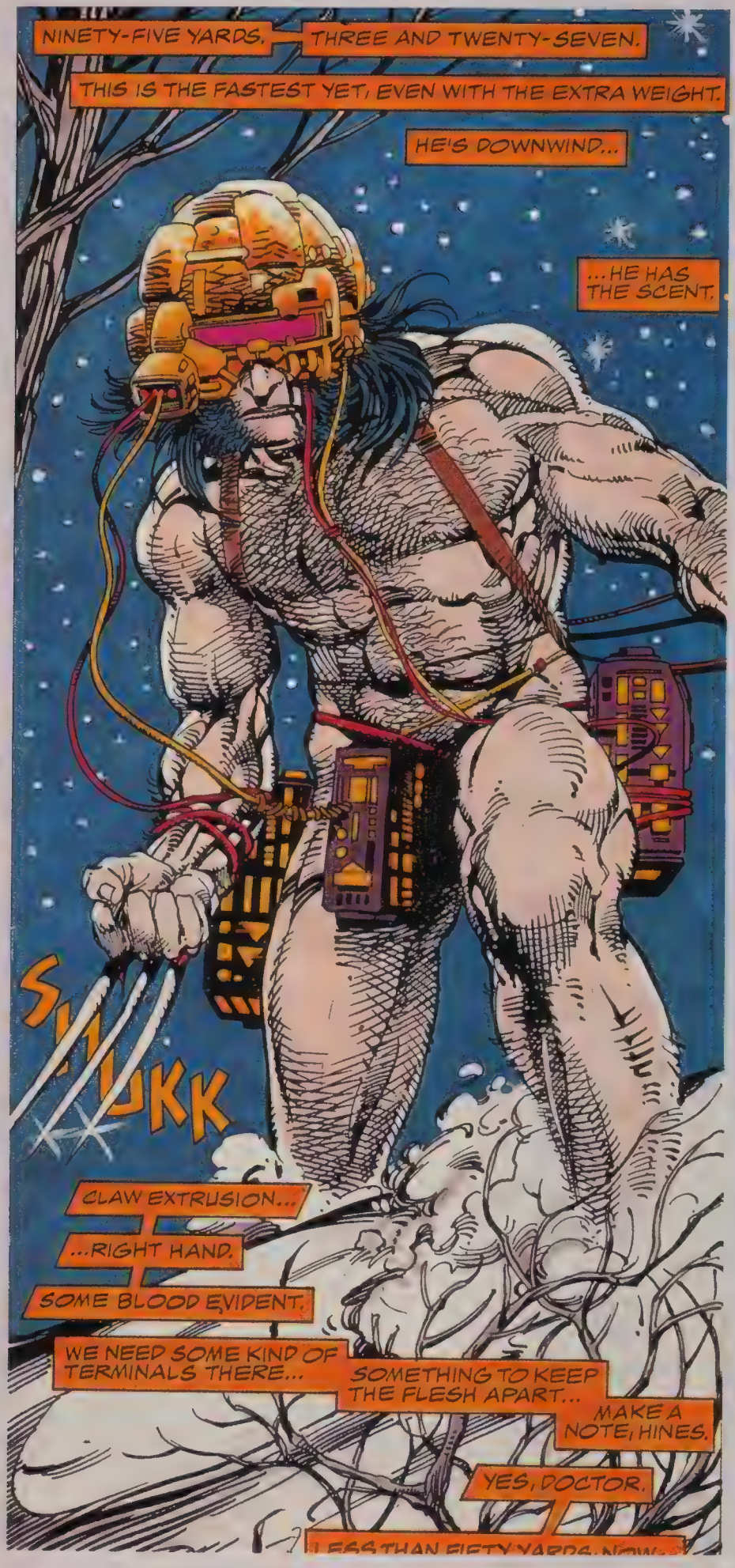
–¡Ni lo menciones! –bromea–. ¡Qué vergüenza! A principios de los 70, mi trabajo me gustaba.

»Desde el número 53 de los X-Men, en el año 68. Durante veinticinco años simplemente me he dedicado a hacer cosas, y a esperar que le gustaran a la gente. Nunca había hablado con los editores.

»Y aquella historia sobre Blastarr. Me gustaba Blastarr porque era un personaje Kirby. No podía darle ninguna continuidad. Lo hice entre Jim Steranko y Werner Roth.

Todos los personajes y dibujos de Weapon X: Trademark y Copyright 1991 Marvel Entertainment Group

Existe una enigmática e invisible fuerza, responsable del nacimiento de Lobezno.



«¡Esto es tan científico como transformar a la Masa a base de rayos gamma!» admite Windsor-Smith.

Aunque *Weapon X* es una obra completa en Marvel Comics Presents, Barry Windsor-Smith aún no ha terminado con ella. Se va a hacer una versión en novela gráfica, con 150 páginas.

–Quería introducir muchas cosas sobre los personajes, pero no podía hacerlo porque tenía que mantener un ritmo determinado. Voy a introducir todas estas ideas en el libro. Voy a escribir 30 o 40 páginas extra, para que *Weapon X* tenga un mayor desarrollo de los personajes. Cuando termine, parecerá una única historia.

Windsor-Smith añade que quiere continuar con las historias de los X-Men *Lifedeath*, que incluyen a Ororo, en formato libro.

–Me encantó hacerlo –dice de *Lifedeath II*– Fue uno de mis mejores libros. Esta señora, Ororo, parece más vieja cuando la dibujo yo. Más griega, aunque sea negra. Pensé hacer *Lifedeath III*. La historia queda colgando en *Lifedeath II*. No termina como yo quisiera.

¿Significan estos proyectos que va a renacer el cómic de Barry Windsor-Smith?

–Haré más –musita, notando que el cómic aún le fascina–. No hago más cosas porque me cuesta mucho meterme en algo. A veces pienso en buscar un entintador, porque me es muy fastidioso entintar. Si tuviera uno, podría trabajar mucho más. Sería perfecto estar como Dave Sim y Gerhard, que trabajan al unísono.

»Me gustaría pintar más, pero quiero seguir con los cómics. Lo llevo en la sangre.

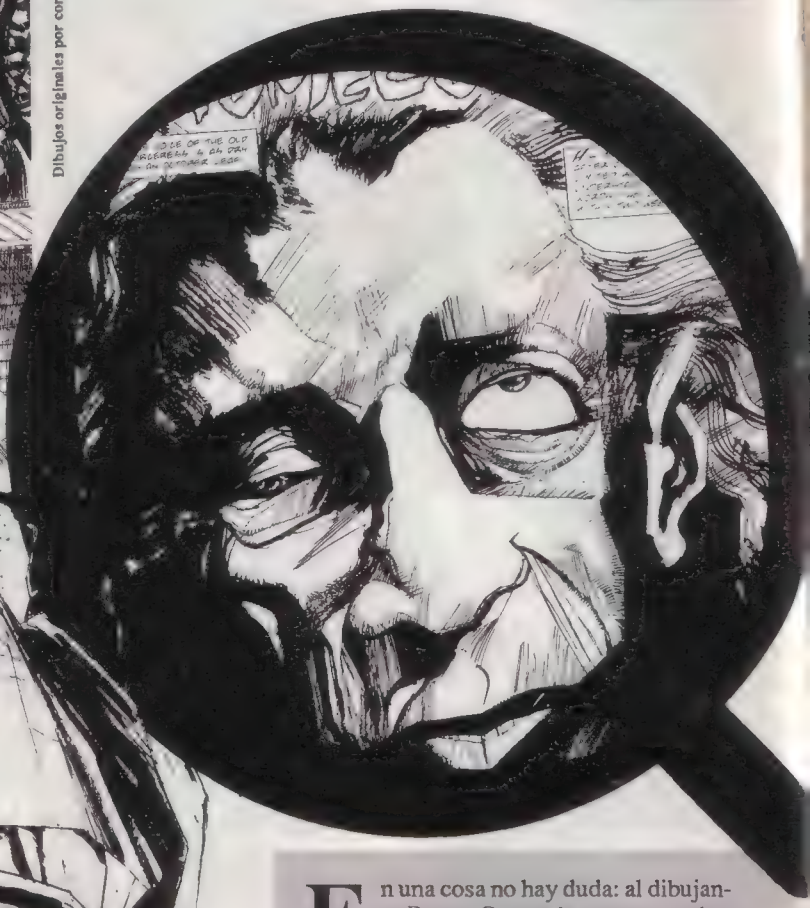
Todos los dibujos: Denys Cowan.

«No soy muy aficionado a los superhéroes tradicionales. Por eso *Question* es un personaje ideal para mí», dice Cowan.

Habiendo trabajado en los dos últimos miniepisodios de Deathlok, Cowan se concentra en la serie mensual.

Con lápiz y entintado de Cowan, *The Question Quaterly* está siendo dibujado «como mucho, mucho mimo».

Dibujos originales por cortesía de Denys Cowan



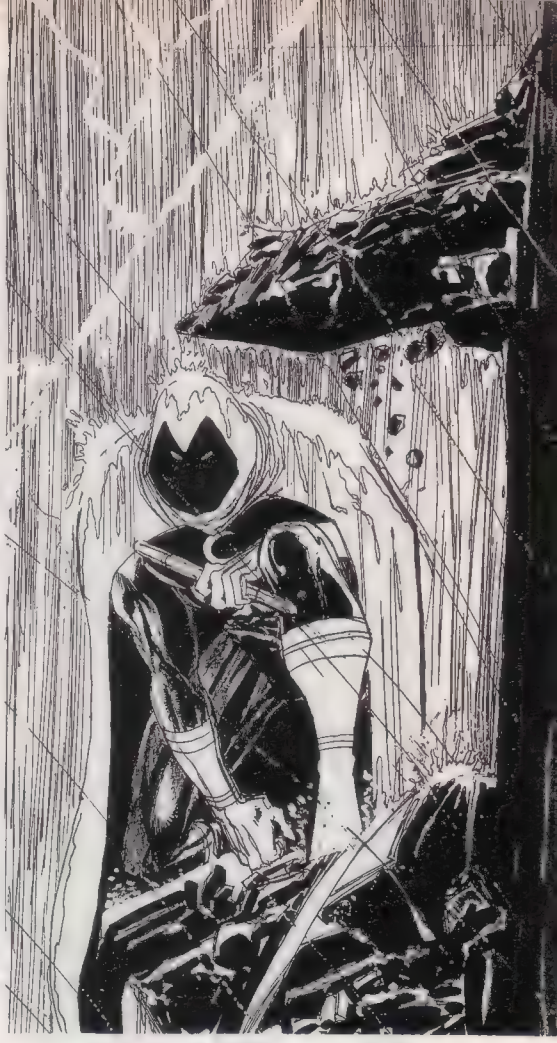
«Hacer portadas para libros es un privilegio. Eso significa que puedo vender libros».

En una cosa no hay duda: al dibujante Denys Cowan le gusta su trabajo. «Es lo que siempre he querido hacer, desde que tenía cinco años. De jovencito, solía decir que sería médico o bombero, pero mientras, iba haciendo dibujos. Hasta que se me ocurrió al final que podía ser una forma de ganarme la vida.»

El artista titular de *The Question* (editado por Ediciones Zinco) y de varios «prestige» de la DC por aparecer admite que su trabajo no es tan divertido como debiera, sobre todo porque es un trabajo.

–Cuando eres chaval crees que dibujar cómics es algo estupendo: puedes dibujar a Superman con su capa ondeando al viento, o a Batman sobre un tejado, con la Luna de fondo. La verdad es que dibujar cómics es más complicado que todo eso.

»Acabas dibujando cosas por las que no tienes el menor interés, por ejemplo una multitud de personas en Central Station, y te toca hacerlo durante páginas y más páginas.



El Caballero Luna, visto por Cowan; el dibujante admite que no le interesan la mayoría de los cómics actuales.

He aquí la Question

Mientras ilustra a su héroe sin rostro, Denys Cowan nos habla de otros personajes.

Por KIM HOWARD JOHNSON

Además de las historietas, Cowan hace muchas portadas para libros, que requieren un enfoque artístico totalmente distinto.

–Mi trabajo es vender el libro. Por eso, el hacer portadas es para mí un privilegio. Y eso es importante.

El libro con el que ha estado asociado últimamente ha sido *The Question Quaterly (Question Trimestral)*. En él no aparecen personajes consagrados, y eso es lo que le gusta.

–Me gusta por eso. No soy muy aficionado a los superhéroes tradicionales. Cuando era niño, me encantaban Superman, Batman, el Capitán América y todos los demás, pero ahora he descubierto que mis intereses van más allá del género superheroico. Por eso *Question* es un personaje ideal para mí. Era ideal cuando me hice cargo de él, y sigue siéndolo todavía. Me gusta mucho.

El guionista de *Question*, Denny O'Neill, recuperó al personaje cuatro años atrás, por encargo de la DC: ha estado trabajando en esta «reencarnación» con Cowan desde entonces. El personaje fue creado por Steve Ditko en el 60 para Charlton Comics. La naturaleza de la colaboración Cowan-O'Neill ha cambiado mucho desde entonces.

–El primer año de *Question* fue escrito al milímetro. En el segundo, nos permitimos algunas libertades, y empezamos a sugerir cosas. Muchas de las historias del segundo año de *Question* fueron escritas por Denny O'Neill y Mike Gold. En el tercer año, lo único que hacía con *Question* era dibujar las historias. Me sigue apasionando de todas maneras.

El artista hace notar que el «revival» trimestral del personaje le permite concentrarse más en el dibujo.

–The *Question Quaterly* es toda una nueva experiencia. Estoy disfrutando con ella de lo lindo. Hago el lápiz y la tinta. Es lo que siempre he deseado hacer con *Question*, lo que pasa es que la premura de tiempo no me permitía pasar del emblocado. Ahora tengo mucho tiempo para dedicarme. Quería dar la tinta yo mismo, porque opino que el mejor entintador de un dibujante es él mismo, o al menos, eso me pasa a mí.

Además de O'Neill, Cowan también ha trabajado con el guionista de cine Sam Hamm en una historia en tres episodios de Batman para Detective Comics.

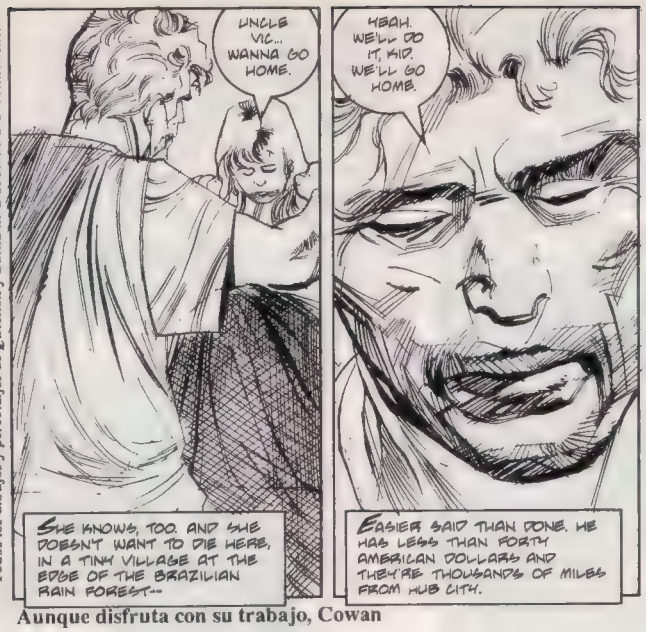
–Sam es un tío fenomenal para trabajar con él, amén de un gran escritor. Sus guiones son concisos, y apenas me dan trabajo. Le respeto muchísimo: es un placer trabajar con él.

»Bueno, ¡de momento no he dicho nada polémico! –bromea.

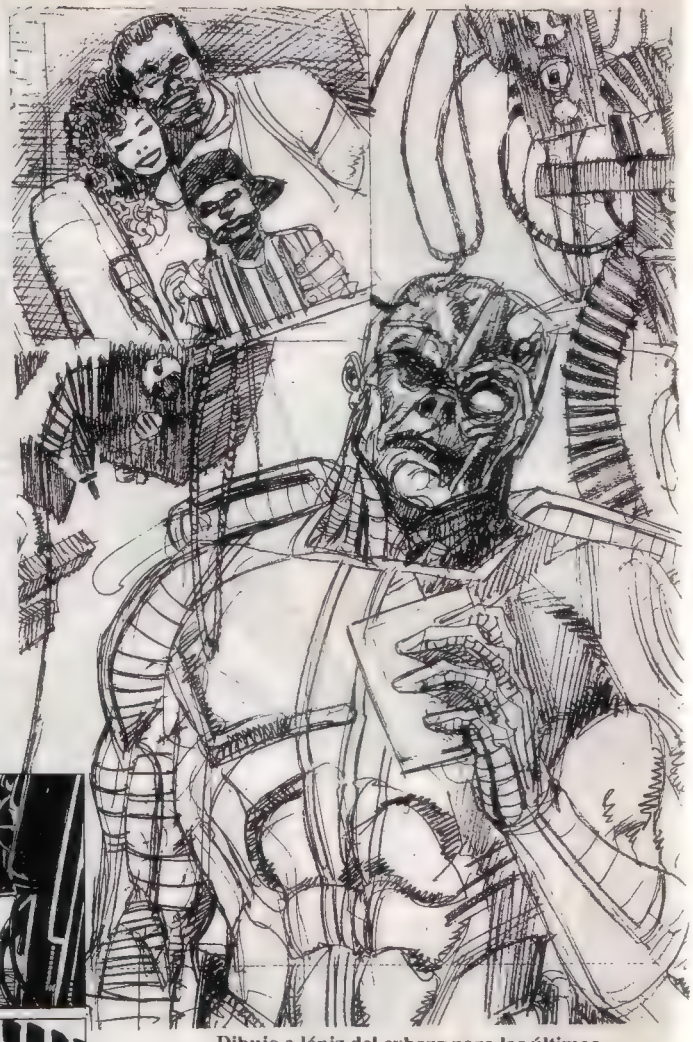
Sobre las influencias en su arte, Cowan admite que son bastante tópicas. «Supongo que son las influencias que tiene todo el mundo. Me encanta John Buscema, y Joe Kubert siempre ha sido uno de mis héroes. Milton Caniff, Hal Foster, todos ellos: siempre me ha gustado

Dibujos y Personajes de Caballero Luna y Deathlok: © 1990 Marvel Entertainment Group.

Todos los dibujos y personajes de *Question* y Batman: © 1989-90 DC Comics Inc.

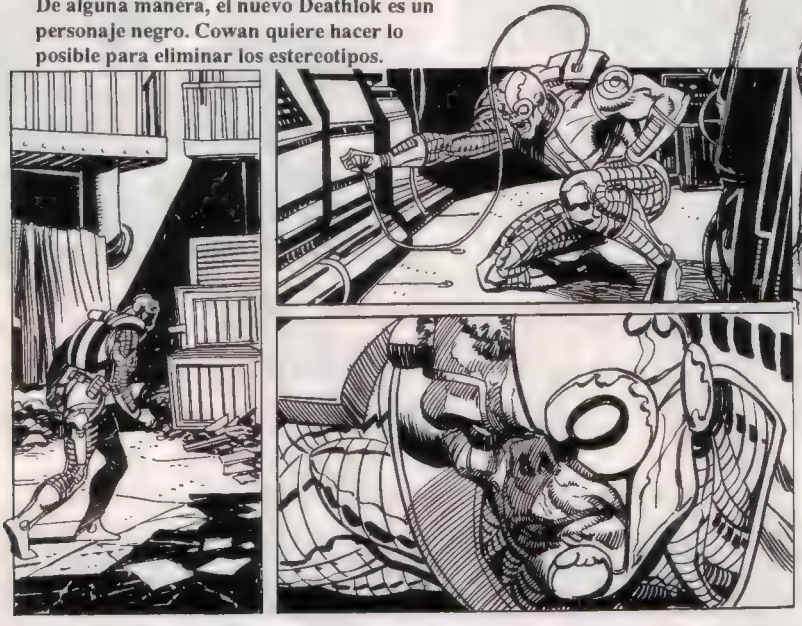

UNCLE VIC... WANNA GO HOME.
YEAH. WELL DO IT, KID. WE'LL GO HOME.
SHE KNOWS, TOO. AND SHE DOESN'T WANT TO DIE HERE, IN A TINY VILLAGE AT THE EDGE OF THE BRAZILIAN RAIN FOREST--
EASIER SAID THAN DONE. HE HAS LESS THAN FORTY AMERICAN DOLLARS AND THEY'RE THOUSANDS OF MILES FROM HUB CITY.

Aunque disfruta con su trabajo, Cowan admite que «No es tan divertido como pensaba».



Dibujo a lápiz del cyborg para las últimas miniseries.

De alguna manera, el nuevo Deathlok es un personaje negro. Cowan quiere hacer lo posible para eliminar los estereotipos.



La verdadera identidad de Cowan ha sido mucho más desconocida que la de algunos de sus personajes hasta hace bien poco.

el cómic clásico.» Cuando le preguntamos si él puede haber influenciado a artistas modernos, se resiste a contestar. «No soy el más adecuado para responder a eso. No tengo ni idea. Alguna vez alguien me enseña algo que cree que se inspira en lo mío, y pienso "¡Este idiota me ha plagiado!" –bromea– No, los cómics son muy puñeteros en ese sentido. Todo el mundo está influenciado por todo el mundo en cierto sentido. Puede haber cosas en mi trabajo que pueden aplicarse a otros. O cosas tan buenas que quieran apropiarse de ellas. Supongo que es así.»

Cowan creció prácticamente rodeado de cómics, leyéndolos de chaval, y dibujándolos a temprana edad.

–Era un crío cuando empecé a dibujar. Entré en la industria a los quince años. Trabajé para Rich Buckler, y también para Arvell Jones, para Keith Pollard. A los diecisiete, trabajé para Neal Adams, y trabajé para Continuity, su compañía, unos tres años.

»A los diecisiete años tuve mi primer trabajo profesional en solitario. Se trataba de una historieta corta de terror. No sé quién era el guionista, pero el editor era Paul Levitz. Me maté haciendo aquel trabajo, y aún me dijo que no era lo suficientemente buena.

Cowan nunca ha perdido ni ápice de su amor por el cómic.

–Amo esta forma de expresión artística. Estoy tan metido, que no puedo dejarlo. La cruel realidad del negocio me ha hecho concentrarme en la parte artística. Pero me encanta lo que hago.

Además de dibujar, a Cowan le gustaría ampliar sus miras para poder escribir guiones.

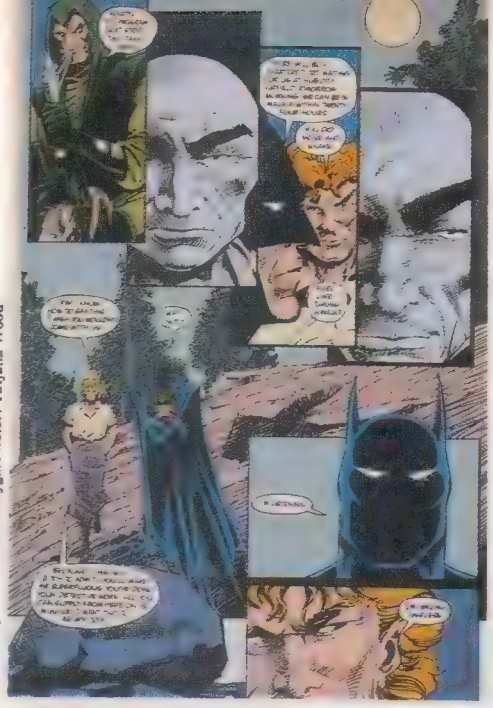
–Estoy trabajando actualmente en una historia de Green Arrow (Flecha Verde) con Mike Gold. Trabajo en colaboración con mi amigo Jim Owsley (que es guionista) en diversos proyectos. El va escribiendo, es el cerebro: yo le ayudo en lo que puedo.

Cowan cree que una colaboración con Owsley es todo un hito en su carrera.

–Se trata de un formato «prestige» para DC, titulado *The Spook (El Espectro)*. Es el trabajo del que más orgulloso me siento. Hago el lápiz, la tinta, las portadas y coescribo el guión. Es una «pesadilla urbana».

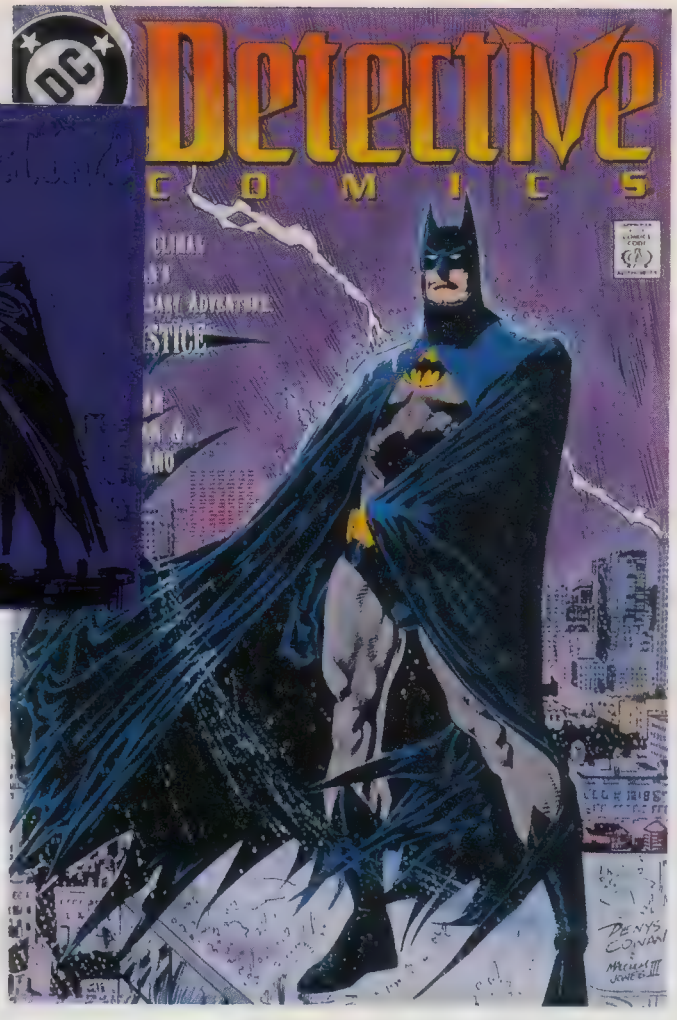
Para dolor de los fans, Cowan no es muy entusiasta de sus primeros trabajos.

–No estoy muy orgulloso de Power Man o Puño de Hierro (publicados por Vértice allá por los 70). Hay muchísima gente a la que les encantan, y me avergüenzo mucho cuando la gente me pide que se los autografíe.



Arte: Denys Cowan/Rick Maygar. Color: Tatjana Wood

Diseño de portada a lápiz original de Denys Cowan



Arte: Denys Cowan/Malcolm Jones III

Foto: Greg W. Myers.

«Sam Hamm es un tío estupendo», dice Cowan, que tuvo oportunidad de trabajar con el guionista de cine en Detective Comics.

»Era muy joven, tenía diecinueve años, y estaba aprendiendo –dice el artista, en la actualidad con treinta años.

Cowan se ha hecho un nombre en la industria, pero se queja de que los cómics progresan muy raramente.

–Sólo sigo algunos cómics. Sobre todo, los que escribe Walt Simonson. Los Cuatro Fantásticos es el que más me gusta. Los demás, *psé*. Para ser honesto, sólo leo y releo lo que me gusta.

El mayor problema con el que Cowan se encuentra en el cómic es uno que le afecta directamente.

–Mi mayor aflicción es el trato estereotipado que los negros reciben en los cómics. No voy a empezar con Power Man, porque es el ejemplo más claro de este tópico. Luke Cage estaba atrapado en esta contradicción, aún a pesar de que cuando salió, las cosas para los negros ya iban bastante mejor. Pero eso no cambió su enfoque. La solución está en manos de los dibujantes de color que trabajamos actualmente en cómics.

–Pienso que para que los negros y otras minorías étnicas sean retratados con rigor en los cómics, son los interesados quienes deben hacerlo.

»Por eso The Spook es un libro negro. Jim Owsley es negro. Yo también lo soy. Michael Davis, que la dará color, y que es uno de mis mejores amigos en el mundo, también es negro. Vamos a contar nuestra propia historia tal y como nosotros queremos contarla, y nadie nos podrá decir cómo hemos de hacerlo.

»Algunos pueden entenderlo como una maniobra: para mí, se trata de una necesidad.

Un guionista blanco puede crear personajes negros, pero no puede darle un punto de vista verdaderamente negro.

–Creo que Danny O'Neill es capaz de crear cualquier tipo de personaje que se proponga. Pero para evitar tópicos, creo que los dibujantes y guionistas negros deben retratarse a sí mismos. No se trata de si las historias son buenas o malas, sino de que tengan nuestra óptica. Denny puede inventarse un personaje negro muy bueno, pero por mucho que se esfuerce, no puede verlo como lo vemos nosotros. Carece de esta perspectiva particular. Yo puedo escribir, por ejemplo, sobre un irlandés católico de Nueva York, pero no tengo su mismo punto de vista. No he vivido su vida. No sé. Sólo puedo simularlo.

–Hay mucha gente que necesitan concienciarse del papel de los creadores de color en el mundo del cómic. Esta es una

Otro ejemplo de portada de Cowan, para el atípico Ms. Tree Quaterly número 2.

«Deathlok fue el personaje que me hizo decidirme por el cómic como profesión», dice Cowan.

industria dirigida por los blancos, así que normalmente estamos menos representados de lo que deberíamos.

–Los cómics son una forma de arte visual. No es como el teatro, en el que vemos a los actores: nosotros sólo somos parte del decorado. Aún así, el medio nos atrae, y la gente de color necesita ver que hay creadores de color haciendo contribuciones importantes al cómic.

En los créditos de un tebeo sólo aparecen listas de nombres; nadie sabe el color de piel del nombrado, cosa que según Cowan es una suerte y una desgracia.

–Está bien, pero a veces, como en mis primeros tiempos, los que salían en las fotos eran gente como Jack Kirby, fumando un puro, y con Stan Lee detrás de él. Muy pocos artistas negros salían, y la verdad es que había muchos.

Cowan afirma que no quiere emprender una cruzada en favor de los de su raza, pero que hay una estrategia negra muy sencilla para que las cosas cambien.

–Hacerlo lo mejor posible. Eso no significa boicotear editoriales ni hacer actos de protesta. Intento hacer mi trabajo lo mejor que puedo, y a la vez llamar la atención sobre el tema.

En los últimos diez años, Cowan ha tenido oportunidad de trabajar en muchos títulos, pero dibujar a sus personajes favoritos de la infancia no le atrae mucho.

–No, no soy muy superheroico, por lo que no me ilusiona llegar a dibujar alguno de los clásicos.

»Deathlok era uno de los que quería hincarle el diente. Lo estoy haciendo ahora, en las miniseries, y se habla de que seguiré con él cada mes. Deathlok fue uno de los personajes que me hizo decidirme profesionalmente por los cómics. Para mí, el trabajo de Rick Buckler en él fue uno de los mejores de los 70, y me influyó mucho. Mis influencias son ahora otras, pero me sigue gustando el personaje.

–He aprendido mucho de la vida y del cine. Mi experiencia vital ha cambiado mucho desde que cumplí los dieciocho años, e intento reflejarlo en mi arte. He intentado mejorar, y creo modestamente que lo he conseguido. Pero aún quiero superarme más.

Artista de éxito a los treinta años, Cowan no ha olvidado lo que es ser principiante y lo que es luchar por una oportunidad. Hoy día, a los aspirantes al mundillo del cómic les dice que el éxito viene si lo deseas con todo fervor.

–No os rindáis. Es difícil entrar, pero hay muchas oportunidades. La tenacidad y las ganas de trabajar pueden sonar a tópico, pero la verdad es que funcionan. CS

John James Newton
El chico de acero

Las aventuras de Superboy cuando era actor.

Por EDWARD GROSS

«Creo que con toda una dinastía de más de cincuenta años de tradición detrás mío, tengo una serie de responsabilidades cuando me pongo este traje y encarno a mi personaje –dice el joven John Haymes Newton, más conocido como el Superboy de la TV–. Superman era una de las atracciones más oportunas durante la Depresión y la Segunda Guerra Mundial, y creo que ha ayudado a todo el mundo un poco. Elvis fue la atracción durante los 50, y los Beatles lo fueron en los 60. Las atracciones de este tipo siempre han florecido cuando ha habido problemas, y Superman ha sido una de las cosas que ha ayudado a sacar adelante el país. Es un símbolo netamente norteamericano, del que nos sentimos orgullosos. Por eso nunca haría nada que fuera en contra del personaje.

Newton sigue volando envuelto en la capa del kriptoniano. Superboy se sigue emitiendo en los EE.UU., y pronto podremos verle en las pantallas españolas.

«Estoy satisfecho de los primeros trece episodios. Todavía estamos aprendiendo en el tema de efectos especiales: lo mejor está por salir. Muchas de las sobreimpresiones para hacer que vuele son frustrantes, porque sabemos que pueden mejorarse. Para la próxima tanda, tendremos más presupuesto y mejores guionistas. Sobre todo, es un proceso de aprendizaje, y la única manera de aprender es la experiencia. Los índices de audiencia suben y suben. Superboy está muy cerca de ser un verdadero éxito.»

Antes de que la producción de Superboy diera comienzo, el equipo y los actores tuvieron que trabajar duro en dos aspectos: la coherencia con el universo de Superman, y la actitud de Newton ante el doble papel de Clark Kent/Superboy.

–Todos sabemos que Superman tiene cincuenta y un años. Constantemente se escriben cosas sobre él, y eso conlleva fallos de coherencia. Mucha gente se nos ha cerrado en banda, diciendo: «Esto pasó, lo otro, no». Eso es lo que ha ocurrido con la serie. En los cómics de Superboy, Clark tiene trece o catorce años; en nuestra serie, Clark tiene diecinueve y va al instituto, junto a Lana Lang y T. J. White. Intentamos sentar las bases de por qué Superman es como es. Esto es antes de lo de la Fortaleza de la Soledad; yo no acabo de comprenderlo bien, pero mis poderes van aflorando a medida que los

All Superboy Episode Photos: Copyright 1989 Viacom
All Superboy ■ Associated Characters ■ Art: Trademark & Copyright 1989 DC Comics Inc.

«Estamos aprendiendo mucho en el tema de efectos especiales», dice Newton que vuela en compañía de Stacy Haiduk.

necesito. Es la misma reacción que tiene un niño cuando toca algo que quema. Si necesito uno de mis superpoderes, éste aparece, e intento aprender a usarlo lo mejor posible. También estoy aprendiendo las diferencias entre Clark y Superboy. Clark es un chico de verdad, con sentimientos. Todavía no ha desarrollado ese aspecto tontorrón que lo hace tan aburrido en el cine. La gente lleva ya cinco películas, y no creo que quieran volver a verlo.

Claro que eso no significa que la presión detrás de las cámaras para que apareciera esa versión de Kent ha sido menor...

–DC hizo una serie de encuestas entre los críos. Se supone que Clark es un soso. Según éstas, sale así en las películas y así debía interpretarlo. Yo les dije: «Vale, tendréis que despedirme, porque yo no

voy a actuar como Christopher Reeve en las películas. Y no lo haré porque él no es Superboy, sino Superman interpretado por Christopher Reeve.

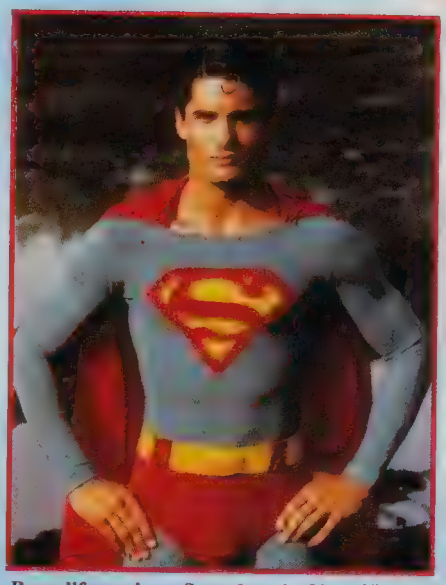
»Quise que Superboy fuera humano, del tipo de persona al que la gente quiere. Tuve que encontrar otras formas de establecer las diferencias entre los dos personajes, haciendo a Clark muy real. Le gusta salir con sus amigos y hacer el tonto: pero no puede bajar la guardia por completo y ser realmente él mismo delante de sus amigos, o tener una relación normal con las chicas.

»Para Clark es muy importante tener un pie en el suelo y otro en el cielo. Esto es lo que le separa de una sociedad que, de conocer su secreto, le trataría como a un fenómeno de feria.

–Los guionistas del cómic de Superboy se pasan de la raya, y parece que tienen que inventar un nuevo superpoder cada semana. Lo mismo pasa en las películas con el tema de la invulnerabilidad: le han hecho invulnerable a todo. Yo quiero que sea algo vulnerable, y, a la vez, que sus poderes sean equilibrados.

La prueba de esto la tenemos en algunos episodios, en los que el Chico de Acero se esfuerza para levantar objetos pesados.

–Quince toneladas es mucho peso, aunque seas diez veces más fuerte que un humano corriente. Simular que puedes levantarlo con un dedo es engañar al público, y eso me saca de quicio. Vi otra vez los dibujos animados de Max Fleischer sobre Superman. Son los más increíbles que nunca he visto. En todo momento, Superman tiene que esforzarse, y no siempre lleva las de ganar. Hay una lucha ahí, no una actitud de «Mira cómo levanto este tren con una mano». Me fascina. Creo que eso es necesario.



Para diferenciar a Superboy de Clark Kent, Newton evita usar la personalidad «sosa» de Clark

Todas las fotos de la serie Superboy: © 1989 Viacom.

Todos los personajes de Superboy son Marca Registrada y © 1989 DC Comics Inc.

Newton también encontró necesario en su vida ser actor. Empezó a los cuatro años, representando las misiones del cohete Apolo. Siguió actuando en el colegio y en el instituto.

–Siempre era el payaso de la clase. Siempre me ha atraído la idea de hacer reír a la gente, pero nunca pensé en ello como un medio de vida hasta que terminé el bachillerato. Mis familia y mis amigos me decían que tenía que ir a Nueva York para cumplir mi sueño. Eso fue sólo tres años antes de firmar para hacer la serie.

Para ser Superboy, Newton ha tenido una buena ayuda en su afición por la filosofía oriental y las artes marciales. De hecho, ha trabajado de guardaespaldas para algunos famosos.

–Me ha servido de mucho, y he intentado plasmar toda la filosofía oriental que he podido en el personaje. La meditación trae calma y paz a Superboy.

»Para Chris Reeve, Superman era el personaje real, y Clark el papel secundario.

»Para mí, Clark es el personaje real, y Superboy es el resultado de llevar un traje y tener una serie de superpoderes.

Su contrato es de cuatro años; Newton afirma que cuando haya rodado su episodio número 104, colgará la capa roja.

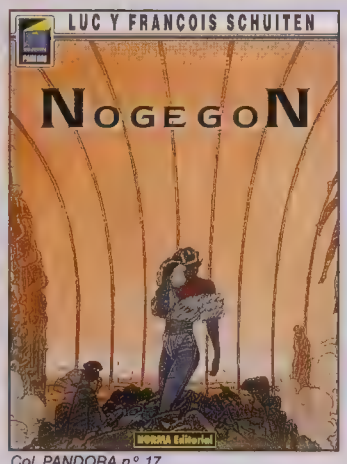
–Ciento cuatro episodios son más que suficientes.

»Y no pienso ceder por mucho dinero que me ofrezcan. Nadie está seguro de lo que pasará en el futuro, pero en eso no pienso ceder.

Considerando el futuro de Superboy, el actor hace una pequeña recapitulación sobre la primera tanda de episodios. «Habrá mucha ciencia ficción, cosa que considero muy interesante, e intentaremos que los guiones no sean aburridos. Hay algunos problemas. En un próximo episodio, lucho contra un ser extraterrestre. Yo quería usar mi experiencia en artes marciales, pero DC se empeñó en que peleara a puñetazos, en el más puro estilo John Wayne. Están un poco paranoicos con lo de las películas de Superman, que parece que se les están escapando de las manos. Y no les culpo por ello. Sólo intentan proteger sus personajes.

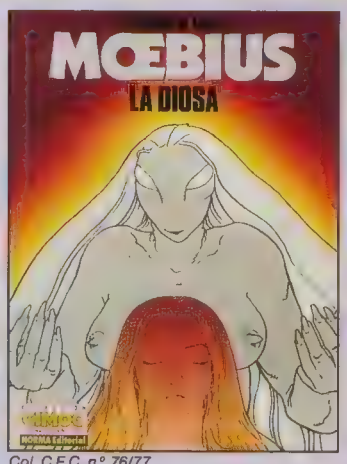
«Los actores invitados son toda una atracción, y creo que el reparto lo está haciendo muy bien, intentando no caer en los tópicos tontos. El punto flaco lo tenemos en los efectos especiales, pero vamos a mejorar. Hay muchas cosas que pueden hacerse por la serie. A veces sólo queda tiempo para rescatar a tus amigos, y no se puede meter una chispa de humor. Ya sé que hablar es fácil, pero estoy convencido de que los siguientes trece episodios van a ser mucho mejores que los del bloque anterior. CS

TODA LA FUERZA DEL CÓMIC!



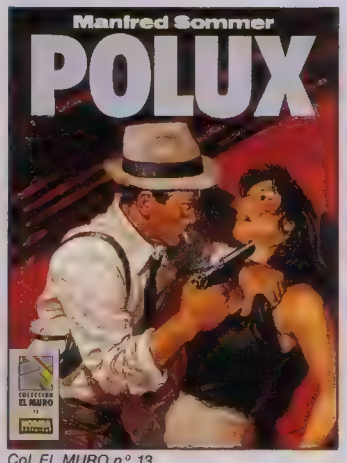
Col. PANDORA n.º 17

Col. PANDORA n.º 18



Col. C.E.C. n.º 76/77

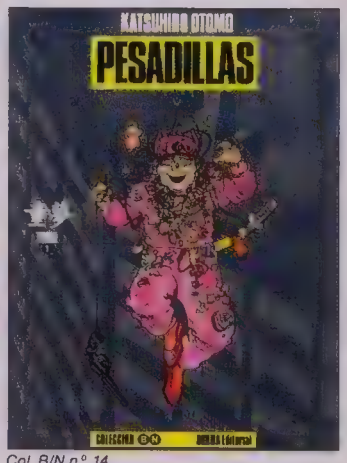
Col. C.E.C. n.º 78



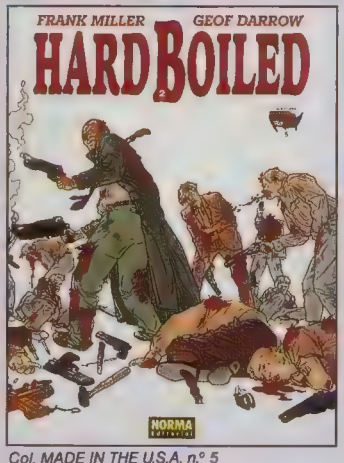
Col. EL MURO n.º 13

Col. EL MURO n.º 14

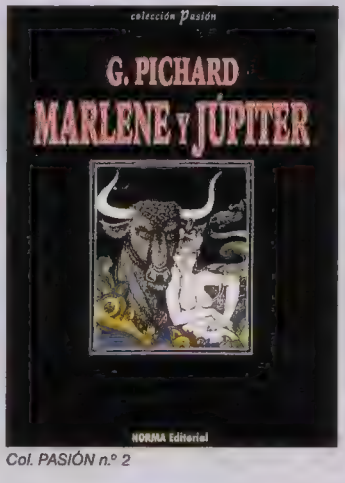
Col EL MURO n.º 15



Col. B/N n.º 14

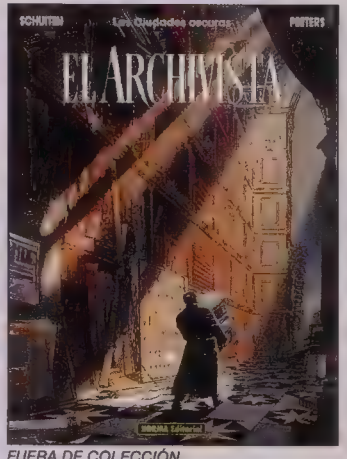


Col. MADE IN THE U.S.A. n.º 5



Col. PASIÓN n.º 2

PETER PAN-1



FUERA DE COLECCIÓN

NOVEDADES SALÓN · 1991

NORMA Editorial

Listo para el lanzamiento

Con The Rocketeer listo para el lanzamiento, el creador Dave Stevens comienza la cuenta atrás de la película.

Por WILL MURRAY

Hace casi una década que Dave Stevens se embarcó en una odisea creativa que comenzaba con una modesta tira de cómic, para ayudar a producir la versión Disney del –ya no tan modesto– «The Rocketeer» («El Cohetero»). Nunca hubiera imaginado que lo que comenzó como una aventura en dos partes, con doce páginas en total, se convertiría en el trampolín de una de las películas más caras del verano de 1991.

Casualmente, todo comenzó en el verano anterior, cuando Steve Schanes, productor de Pacific Comics, pidió a Stevens –cuya experiencia en el mundo del cómic era poco más que trabajar de negrito entintando la tira clásica *Tarzán* de Russ Manning, y algunos cómics underground– que llenara unas páginas en blanco al final de *Starslayer*.

–Tenía curiosidad por ver qué podría hacer –recuerda Stevens– Realmente no me había puesto a prueba antes. Para mí, era un experimento. Parecía divertido. Por tanto, me senté y dibujé algo que me había estado rondando por la cabeza desde hacia meses, y sobre lo que no había querido hacer nada. Creé la imagen que utilizaron en ese rompecabezas, y en la contraportada del número dos de *Starslayer*. Todo lo escribí basándome en este dibujo.

En un principio, como Stevens seguía una brillante carrera como dibujante de anuncios y «storyboards» (uno de sus primeros encargos fue *En busca del arca perdida*), y se pensó que estas dos historias bastarían para quemar al Cohetero.

Entonces, llegó el correo. Los aficionados al cómic se enamoraban del estilo retro tipo Frank Frazetta/Al Williamson/Reed Crandall/Lou Fine. Se emocionaban con el ambiente de la aviación años treinta, los homenajes a las novelas baratas de aquella época, los héroes de las seriales y las sex–symbol de los cincuenta. Abrazaban a Cliff Secord, el desventurado héroe que encuentra un prototipo de mochila cohete y la utiliza para impresionar a su novia, un cambio muy refrescante desde la gastada fórmula de superhéroes. Querían mas.

–No tenía tantas ganas de hacer cómic –dice ahora Stevens–. Pero me metí, de todas formas.

Hizo tres entregas más para *Pacific Presents*, antes de terminar la historia del Rocketeer en un único número. En 1984, un álbum de Eclipse recogió la saga completa. Y en 1988, el Cohetero resucitó en «The Rocketeer Adventure Magazine», de Comico. Simultáneamente, comenzó la preproducción de la película.

Con un aire de vieja estrella, el novato Bill Campbell da vida a Cliff Secord, The Rocketeer.

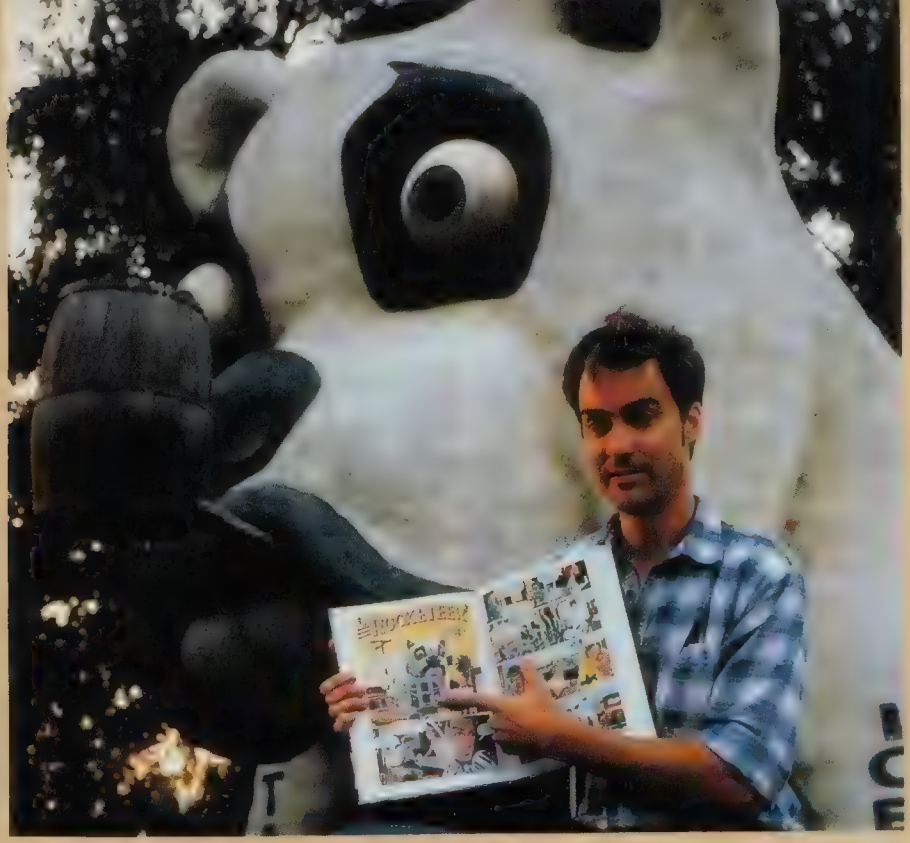


Foto: Ron Batzdorff

«Si parte del carisma del cómic pasa a la película, estaré contento», dice Dave Stevens, comparando al cómic con la realidad de Hollywood.

Ha sido un camino largo y duro, que comenzó realmente en 1985, cuando los guionistas Danny Bilson y Paul de Meo contactaron con Stevens para llevar al Rocketeer a la pantalla, y termina cuando Disney entra en el proyecto. Por el camino, hubo demandas judiciales, y muchos retrasos en la producción. Ahora, Stevens está por fin en la cabina de pilotaje: su puesto.

No es normal en Hollywood que un creador fiscalice el paso a la pantalla de sus personajes. Dave Stevens lo consiguió, asumiendo la responsabilidad de productor asociado.

–Era parte del trato –explica Stevens– Quería estar tan metido en el ajo como fuera posible. Mi mayor preocupación era que se tratase bien a los personajes. Si parte del carisma del cómic pasa a la película, estaré contento.

Stevens opina que es una ayuda, y no un supervisor ni un poli. Incluso de vez en cuando le daban trabajo como «storyboarder» o dibujante de escenarios, cosa muy normal dada su experiencia.

–Dibujé una secuencia de rompecabezas, que no sé si saldrá o no. También dibuje un poco de la oficina de Howard Hughes. Y me dejaron hacer el casco del Cohetero, lo que aún me sorprende. Me dejaron traer a mi propio escultor, y trabajamos en él unas tres semanas, hasta que obtuvimos un prototipo de casco igualito al del cómic. Nunca pensé que cooperaríamos tanto...

El casco estilo retro años treinta es casi idéntico al diseño original de Stevens.

–Es un poquito diferente. Es más ancho. Eso se debe a que al dibujar una figura humana en dos dimensiones hice trampa en el tamaño. El tamaño del casco es el de un cráneo humano. Por supuesto, eso es muy pequeño para cubrir una cabeza.

Stevens siempre había preferido un actor desconocido para el papel principal. Bill Campbell cumplía este requisito, y además sus proporciones físicas permitían ampliar el casco sin variar la proporción.

–Bill era un personaje fijo de «Crime Story». Interpretaba a Joey, el chico alto. Pero con el pelo más largo, y cortado a la moda de Cliff Secord, tipo años 30, es idéntico al personaje. Y va muy bien que sea tan alto (mide un metro ochenta y ocho), porque el casco parece más pequeño si lo lleva él. Cuando lo lleva puesto, él es el que corta el bacalao.

Se está trabajando mucho para que las secuencias de vuelo sean reales.

–Nada de ballet, nada de nadar por el cielo –jura Stevens, refiriéndose al estilo de vuelo Superman– Es una mezcla de cable y efectos especiales. ILM (la compañía de efectos especiales de Lucasfilm) va a hacer muchas horas extras...

Si los fans del Rocketeer pueden estar tranquilos viendo al definitivo Cliff Secord volando por la pantalla, no pasa lo mismo con la alucinante Betty, a la que muchos vemos como una versión idealizada de la legendaria reina de las modelos de los años cincuenta, Betty Page.

–Este personaje cambió mucho. Por motivos reales, decidieron llamarla Jenny, sin aludir a ningúna persona, viva o muerta. El personaje no es tan erótico como era. Pero quiere ser actriz. La chica que lo interpreta es perfecta. Se llama Jennifer Conelly (protagonista de *Dentro del laberinto*). Tiene unos ojos enormes, y actúa muy bien.

Pero hay más actores. Terry O'Quinn *(El Padrino)* interpreta a Howard Hughes. Paul Sorvino es Eddie Valentine, el propietario del club. Eddie Jones es el derrotado piloto de ferias, Malcom.

Un personaje nuevo es Neville Sinclair, un actor tipo Errol Flynn, interpretado por el James Bond actual, Timothy Dalton.

–Interpreta al ídolo británico de Hollywood de los años treinta. Es muy decadente, vive en una gran mansión, y todo eso. Es un personaje muy interesante.

Peevy, el mecánico y mentor de Cliff, es interpretado por Alan Arkin. Se quiso dar el papel a la persona en la que se inspira el personaje, el creador de Jon*ny Quest*, Doug Wildey. Pero una vez el Cohetero se transformó en una película de elevado presupuesto, estas dudas desaparecieron, víctimas de las exigencias del reparto.

Pero Stevens cree que el resultado vale la pena. Por

«Es igual que el personaje», opina Stevens del actor Bill Campbell. (Dibujo: Dave Stevens.)

Arte: Dave Stevens

Arte: Copyright 1985 Dave Stevens

La película tratará de capturar el sabor del cómic y de la era, pero se ha cambiado el nombre de la novia de Cliff, y se han rebajado un poco sus encantos. (Dibujo: Copyrigth 1985 Dave Stevens.)

ejemplo, el clásico avión de carreras de Cliff, el «Blind Bulldog» (Bulldog Ciego), aparecerá exactamente igual que en la tira.

–He visto hacer cosas en tres dimensiones, que no podían haberse hecho de ninguna otra forma. Construyeron un autogiro con chatarra y el campo Chaplin, con hangares y tribunas. Construyeron un gran pilón de Bendix, para que los corredores volaran alrededor. No era un truco óptico. Teníamos aviones de los años treinta volando alrededor del pilón. Hasta teníamos al Gee Bee auténtico –el que vuela–. Era alucinante. ¡Montamos un festival aéreo!

¿Y que sería una película de aviación de los años treinta sin un dirigible?

–No compares con *Indiana Jones III*. Es mejor, es más grande, y parece real. Parece el «Graf Zeppelin». La góndola, todo es idéntico al real. Y los efectos especiales son magníficos. Es nuevo. Cosas que no has visto hasta ahora. Hay algunas escenas de vuelo muy arriesgadas en las que aparece el dirigible.

Además del decorado de la góndola, se construyó una maqueta escala uno a uno de una sección completa del «Graf Zeppelin» en exteriores.

«Realmente es impresionante, especialmente para la gente que pasa por la autopista cercana y ve ese enorme trozo de cola, con una gran esvástica roja. ¿Qué deben pensar?» Con experiencia de rodaje, Stevens admite que estar cada día en el plató durante varios meses puede ser muy duro, incluso si es su personaje el que nace delante de sus ojos.

–Hay mucho trabajo. Hemos buscado muchas localizaciones, y rodado mucho de noche. La última noche fue en las oficinas de Howard Hughes, cuando éste y la Policía se enfrentan a Cliff por la mochila cohete, diciendo «devuélvela», y él responde «no puedo, la necesito para una cosa más.

»Hay un paso hasta la libertad desde la oficina, y su salida es inusual. No quiero explicarlo, porque es una gran sorpresa...

El guión sigue a la serie original del Rocketeer, e incluye material de los últimos números de Comico –uno coescrito por Danny Bilson y Paul De Meo– sólo desviándose cuando ha sido necesario.

–Cuando hicimos el primer borrador, hace cinco años –explica Stevens– Danny, Bill y yo revisamos todo lo que tenía, y nos quedamos con lo más cinematográfico. Incluí algunas notas que no había utilizado en el cómic. Y algunas cosas más. A través de los borradores, ha ido evolucionando.

De hecho, se realizaron dos borradores, que se reescribieron media docena de veces. Justo antes de comenzar a rodar el director original Bill Dear *(Big Foot Henderson)* se marchó, y Joe Johnston *(Cariño, he encogido a los niños)* le reemplazó, queriendo aproximarse de un modo diferente a la película. Al fin, se volvió a la idea original.

–Lo que hicimos fue volver al guión original, y trabajar sobre él. En un momento dado, apareció un nuevo guionista, que hizo un boceto por sí solo. Entonces, Danny y Paul lo continuaron, insertando cosas que Joe Johnston quería recoger del guión original. Básicamente, los personajes son los mismos, hasta el rescate de Malcom. La historia no varía. Todo es como el cómic.

Aunque quedó fuera del proyecto en el cambio de directores, Johnston volvió a bordo en enero de 1990, cuando Dear no pudo continuar. Stevens piensa que esto fue muy bueno.

–Joe tiene mucha experiencia como diseñador, y esto ayuda a visualizar. Viene de Lucasfilm e ILM. Dirigió a la segunda unidad de Always. Joe está loco por los aviones. Por eso me alegro de como fue la cosa.

Una pregunta obvia es: ¿Mantendrá la película la magnificencia de las páginas del cómic, con su exuberante colorido y su exquisito ojo para el detalle puntual?

–Por completo, si no más. Esta es nuestra idea. Tenemos un departamento de arte muy brillante. La decoradora es la mejor de Hollywood, Linda DeSenna. Su equipo lo ha investigado todo, y alucinas con la cantidad de objetos de época que han llegado a poner en los interiores. Es tan perfecto que nada parece artificial.

Un punto que no es de los años treinta es el mismísimo Dave Stevens. Tiene un papelito de camafeo.

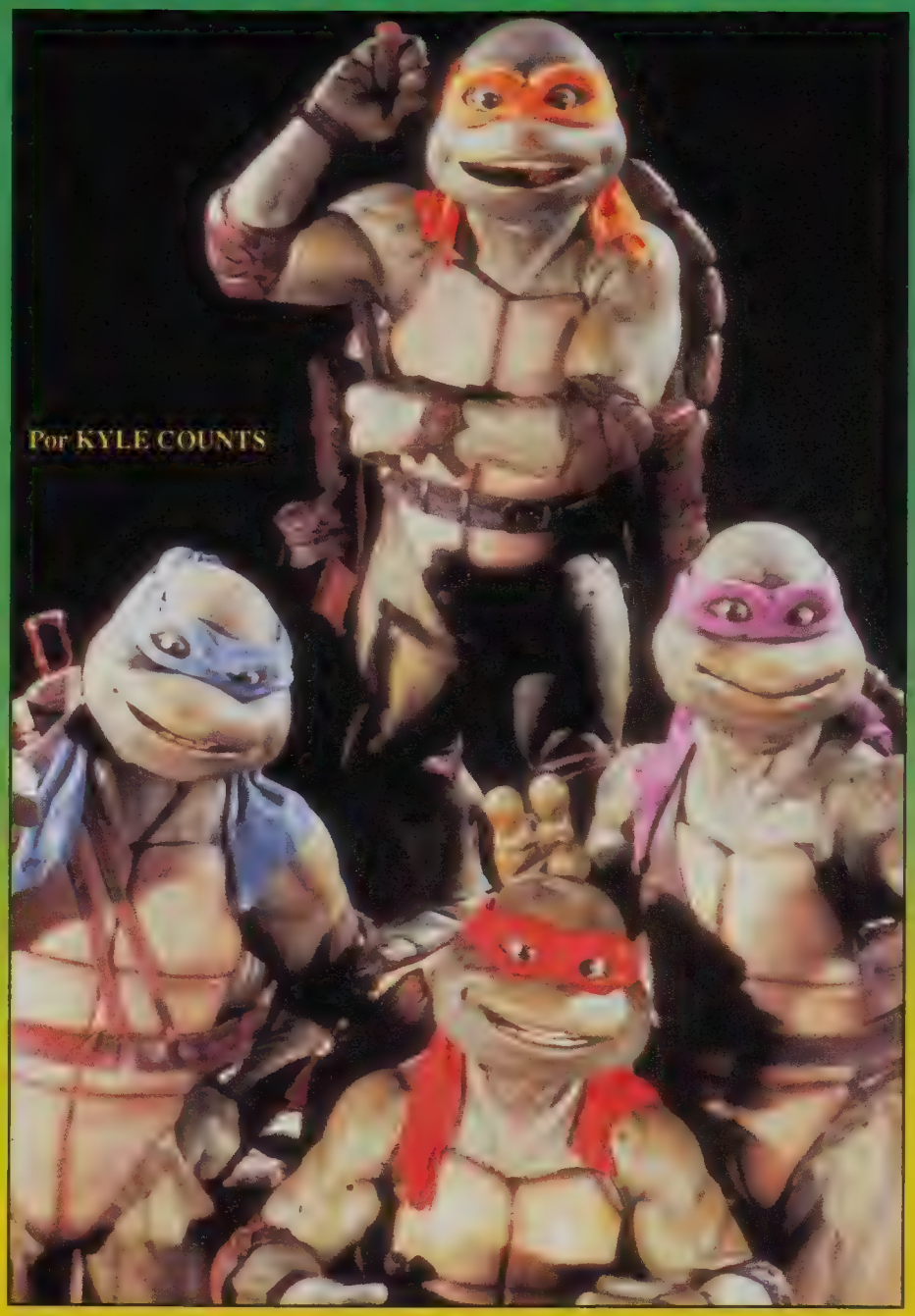
–De hecho, todos los del equipo que quisieron, salen. Todos nos divertimos muchísimo con la película.

«The Rocketeer» será el bombazo Disney del verano, y Stevens anticipa que vendrá seguido por un montón de merchandising. Desde huchas a saleros cohete. La deseada tercera parte de «The Rocketeer Adventure Magazine» será publicada por Dark Horse después del estreno del filme.

Desgraciadamente para los fans de Dave Stevens como dibujante, puede que este ejemplar sea su canto del cisne como ilustrador de las aventuras de Cliff Secord. Pero éstas van a continuar con otros dibujantes, en un cómic del Cohetero completamente nuevo, que está siendo negociado en la actualidad con una compañía cuyo nombre no se puede revelar hasta que se firme el contrato.

–Puede que siga como editor, y puede que tenga algo que ver con el guión, si no lo hago yo mismo. Pero no puedo con el trabajo de hacer panel tras panel. Lo mío son las ilustraciones una a una. No me gusta vivir de los cómics. Nunca pensé en el cómic como un medio de vida. CS

EL SECRETO DEL LIMO



Por KYLE COUNTS

Michael Pressman es la cabeza de la última aventura cinematográfica de las Tortugas Ninja, ¿pero aún son sus conchas de oro?

Michael Pressman tiene una pistola en la sien. En poco más de cuatro semanas tiene que entregar «Las Tortugas Ninja II: El secreto del Limo (The Secret of Ooze)» (en estos momentos ya estrenada en USA). Pero en esta fresca tarde californiana, supervisa el doblaje en Skywalker Sound, en West Los Angeles. Otro palo de sesiones maratonianas.

–Me muero –llora, hundiéndose en una silla en el bar del estudio– Llevo trabajando seis días por semana desde julio. Me levanto a las seis de la mañana, y doblamos de ocho de la mañana a siete de la tarde. Las dos últimas semanas han sido tan duras, que cuando llego a casa me derrumbo. Ayer tuve un cuarto de hora libre (entre citas), y mientras caminaba hacia el coche, me di cuenta qué bonito es lo de fuera, y pensé: «Uf, cuatro semanas más y saldré de la cárcel.»

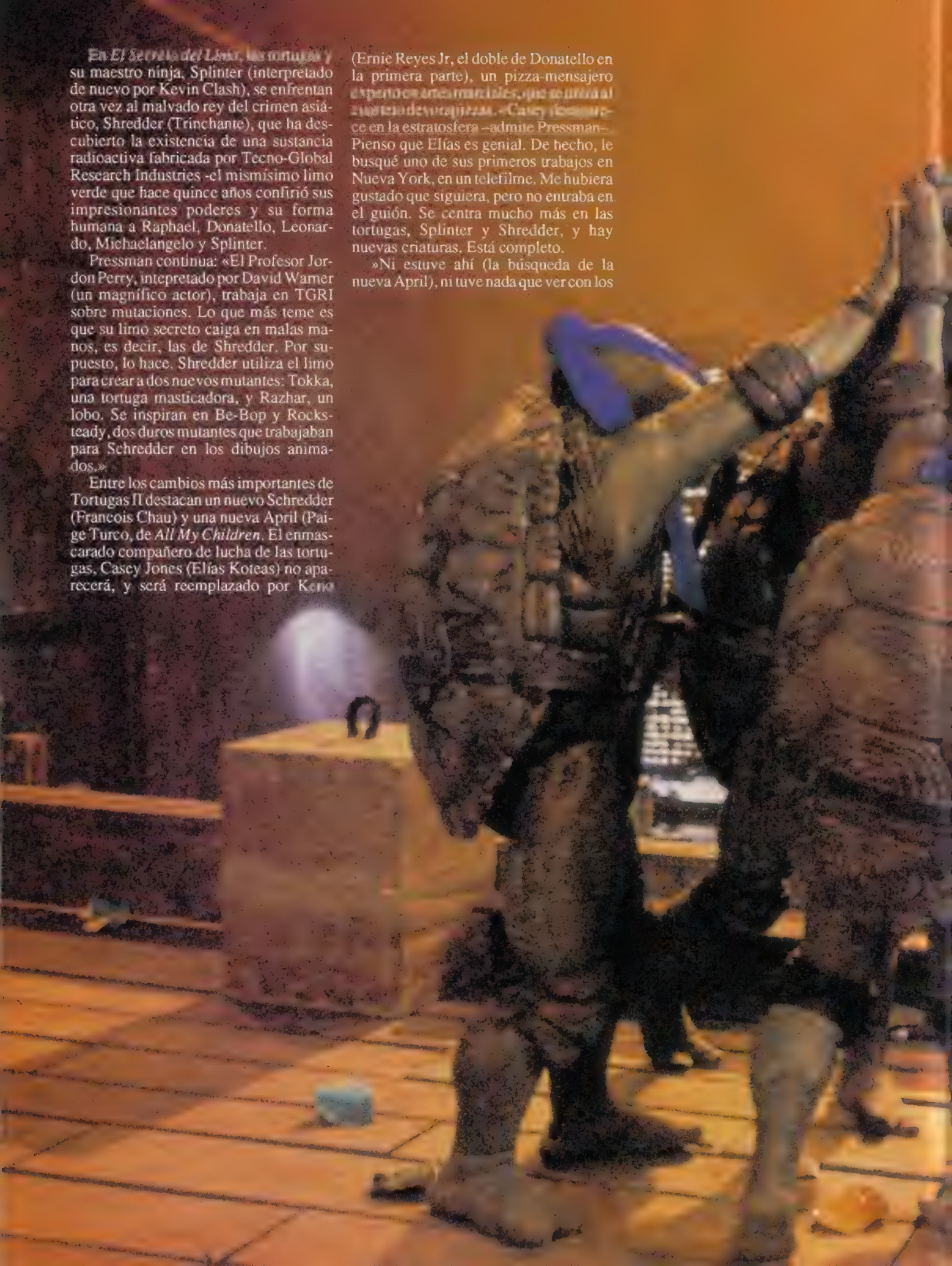
Esto no quiere decir que a Pressman no le guste su trabajo. Le encanta volver, después de siete años de trabajar en la televisión. Se queja de que tiene poco tiempo para llevar a la pantalla las aventuras de las Tortugas. Si estás en la onda como los reptiles renacentistas de Mirage Studios, que recaudaron la alucinante cifra de 134 millones de dólares, no puedes dormirte en los laureles.

–Desde que escribes el guión hasta que completas la película, pasa un año. Aquí tenemos una película muy especializada, con cantidad de efectos especiales, doblaje, criaturas y acción. Tardamos tres meses en escribir el guión, dos meses en la preproducción, dos meses en rodar -para ser exactos, 53 días- y tres meses para editar y doblar. Ni más ni menos. No podemos retrasarnos ni un día. Hacemos simultáneamente el doblaje en dos salas.

¿Y cómo Pressman, que ha hecho cosas tan dispares como *Boulevard Nights*, *Some Kind of Hero*, *Those Lips, Those Eyes*, y más recientemente, *Doctor Detroit*, consiguió el puesto de mamá de estas tortugas animatronix? «Hay motivos lógicos. Y por otra parte, en mi trabajo siempre he dado mucha importancia a las comedias, una de las cuales (*The Bad News Bears in Breaking Training*), fue una segunda parte muy buena de *The Bad News Bears*.

»Los productores querían un director que hiciera comedia, que pudiera trabajar bajo la presión de un calendario de locura, y que hubiera trabajado en televisión pero fuera un director de cine. Contrataron a Terry Morse, un productor con el que había trabajado antes en dos películas para televisión, y un diseñador de producción (Roy Forge Smith) con el que había trabajado anteriormente. Además, me representaban los mismos abogados que a Golden Harvest (la productora de la película). Se juntaron un montón de coincidencias.» No hay que olvidar la influencia del actor Matthew Lawrence, de diez años de edad, con el que Pressman trabajó la primavera pasada en el telefilme «Joshua's Hearth». Le encantaban las tortugas, de las que yo no había oído nada. «Me lo enseñó todo sobre ellas. Casualmente, Terry Morse me llamó por estas fechas, y me preguntó si estaría interesado en rodar la segunda parte de las tortugas. No hubiera aceptado, pero después de hablar con Matthew, sabía que las tortugas eran un fenómeno. Le debo mi interés por ellas.»

–Generalmente, no acepto hacer secuelas. Pero ésta había picado mi interés. Fui a ver la primera película, y salí alucinado. Los personajes de las tortugas eran realmente divertidos. Pensé que podían hacerse muchas cosas con ellas.



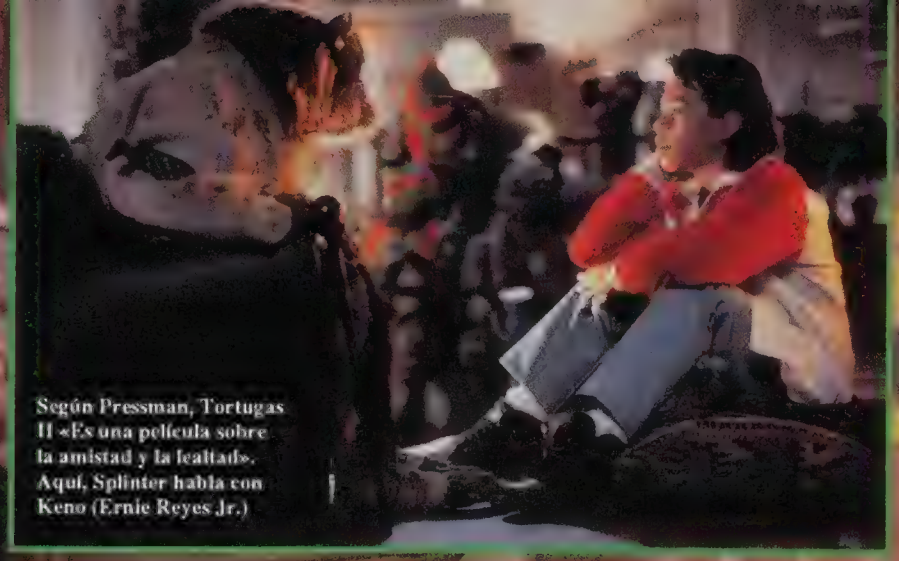
En *El Secreto del Limo*, las tortugas y su maestro ninja, Splinter (interpretado de nuevo por Kevin Clash), se enfrentan otra vez al malvado rey del crimen asiático, Shredder (Trinchante), que ha descubierto la existencia de una sustancia radioactiva fabricada por Tecno-Global Research Industries -el mismísimo limo verde que hace quince años confirió sus impresionantes poderes y su forma humana a Raphael, Donatello, Leonardo, Michaelangelo y Splinter.

Pressman continua: «El Profesor Jordon Perry, intepretado por David Warner (un magnífico actor), trabaja en TGRI sobre mutaciones. Lo que más teme es que su limo secreto caiga en malas manos, es decir, las de Shredder. Por supuesto, lo hace. Shredder utiliza el limo para crear a dos nuevos mutantes: Tokka, una tortuga masticadora, y Razhar, un lobo. Se inspiran en Be-Bop y Rocksteady, dos duros mutantes que trabajaban para Schredder en los dibujos animados.»

Entre los cambios más importantes de Tortugas II destacan un nuevo Schredder (Francois Chau) y una nueva April (Paige Turco, de *All My Children*. El enmascarado compañero de lucha de las tortugas, Casey Jones (Elías Koteas) no aparecerá, y será reemplazado por Keno (Ernie Reyes Jr, el doble de Donatello en la primera parte), un pizza-mensajero experto en artes marciales, que se une al equipo de tortapizzas. «Casey [illegible] ce en la estratosfera –admite Pressman–. Pienso que Elías es genial. De hecho, le busqué uno de sus primeros trabajos en Nueva York, en un telefilme. Me hubiera gustado que siguiera, pero no entraba en el guión. Se centra mucho más en las tortugas, Splinter y Shredder, y hay nuevas criaturas. Está completo.

»Ni estuve ahí (la búsqueda de la nueva April), ni tuve nada que ver con los

Todos los personajes de las Tortugas: Trademark y Copyright 1991 Mirage Studios



Según Pressman, Tortugas II «*Es* una película sobre la amistad y la lealtad». Aquí, Splinter habla con Keno (Ernie Reyes Jr.)

Puede que alguna de las tortugas haya cambiado desde la primera película. ¡Pero aún aman la pizza!

problemas con Judith Hoag (la primera April). No puedo decir qué pasó. No sé la historia. Creo que Judith es magnífica. Paige también. Son muy diferentes. Paige es mucho más rígida que Judith. Judith es más desenfadada. Curiosamente, va muy bien en esta película, pues April tiene mucho menos papel. Representa la sensatez para las tortugas. Ellos viven en su nueva buhardilla del Soho.

Se estudió a cien actrices, y se hicieron cuatro pruebas.

¿Por qué traer de nuevo a April, si va a ser tan difícil?

–Porque es el contacto de las tortugas, y mueve la historia. El papel de Paige no es tan crucial como el de Judith en la primera parte, pero es fundamental. Ella es una reportera, y descubre algunos de los misterios de la película. Es más cálida. Los chicos la adorarán.

Sólo los adolescentes más atentos notarán las dos nuevas voces de la película: Adam Carl reemplaza a Corey Feldman como Donatello, y Laurie Faso a Josh Pais como Raphael. Los dobles Pais y David Forman salen, y Mark Caso y Ken Troum entran. Hoy, Faso, Carl, y las tortugas originales Brian Toehi y Robbie Rist doblan la escena de lucha del cabaret, incluyendo gruñidos, gemidos y exclamaciones («Toma esto, cabezahueca», murmura uno, preparándose para la toma), para Pressman y el productor David Chan.

El rapper Vanilla Ice tiene un papelito en la película, que Pressman describe como «un cantante del club que las tortugas asaltan al final de la película. No habla, es simplemente un cantante en el Dockshore Club. Saldrá en los créditos algo así como: "Tipo en el Club: Vanilla

Ice". Está en el escenario, y ve cómo estalla el pánico cuando entran las tortugas. Su reacción: empieza a cantar el "Rap Ninja"».

A Pressman le gustó la primera película, dirigida por Steve Barron, pero critica su tono sombrío. «Creo que Steve cogió personajes del cómic y los puso en un mundo demasiado real. Mi película se basa en un mundo de cómic, con personajes reales. Pero las Tortugas vienen del cómic, y los colores deben ser primarios y brillantes. Más vivos.»

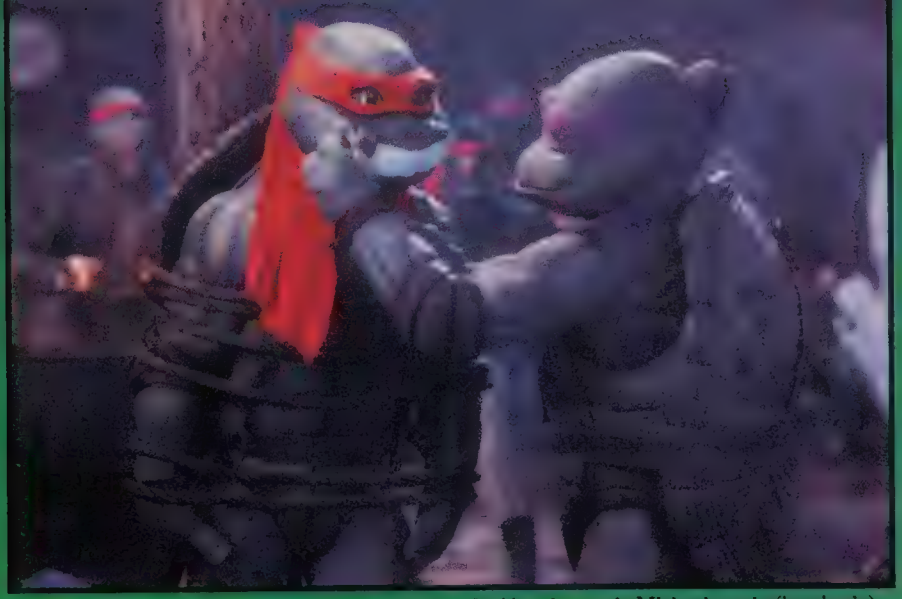
–La sensibilidad de la primera película era de adultos, pero los críos la pillaron en seguida. Nuestra película está dirigida a los jóvenes. Es mucho menos violento, más divertido. No podría haber filmado la primera película para niños de ocho años. Demasiado violento. No sé cómo lo hicieron así.

De hecho, Pressman opina que la violencia de la primera película es «gratuita y explotadora. No tiene razón de ser. Hay mucha menos en esta película, no por presiones exteriores, sino por mis propios sentimientos, que parece que coinciden con los de los padres.»

–Sin embargo, he tenido mucho cuidado en mantener el ambiente de superhéroes. Las tortugas aún son espectaculares. Aún usan el kárate, pero tenemos mucho cuidado con sus armas. Y son más ingeniosas. Cada secuencia tiene un motivo. Hay que solucionar un problema, y deben hacer algo. En una secuencia, que filmé yo, luchan por un recipiente de cieno. Pues lo filmé como un partido de fútbol, tiene estilo y es divertido.

Pressman cree que las nuevas tortugas van a ayudar mucho.

–La «Henson Creature Shop» ha



Puede que los productores hayan encontrado la solución a la voz de Michaelangelo (izquierda), pero Adam Carl sustituye a Corey Feldman como la voz de Donatello.

Pressman (centro) dice que generalmente no acepta filmar secuelas, pero que las Tortugas II «realmente picaron mi interés».

zado muchísimo en animación. Su trabajo fue fenómeno. Aún ahora no entiendo cómo lo hicieron. Lo de la primera película era casi un prototipo. Las expresiones de la cara son alucinantes, y tienen mucho más movimiento en los ojos y la boca. Tendrían que darles algún premio.

»Los efectos especiales fueron un problema, pues luchas con lo electrónico, y lo físico, es decir, cabezas controladas electrónicamente y tipos dentro de los cuerpos. No eran los típicos efectos especiales, se creaban en directo en el plató. Era muy, muy duro y gastaba mucho tiempo. Tres semanas de retraso. Por suerte, tenía muy buenos ayudantes, incluyendo a David Chan y Pat Johnson, el coordinador de doblaje, que habían trabajado en la primera película, y los de «Henson Creature Shop».

Preguntado sobre si esta película va a parecerse más al comic original de Eastman y Laird, los dibujos animados, o la primera película, Pressman responde:

–No se parece a ninguna de ellas. Son los hermanos Marx para niños de cinco años, o «Blazing Saddles» para críos. También les gustará a los adultos. La comedia siempre funciona, tanto para un crío como para un adulto. Es loca y estrafalaria, pero está viva. Si tuviera que compararla con algo, diría que es un cruce entre los dibujos animados y la primera película.

Pressman y el guionista Todd W. Langen, coautor de la primera parte con Bobby Herbeck, tuvieron que recortar el mensaje ecológico de la película: «Simplemente no pegaba. Era forzarlo. La película es sólo para divertirse. Si funciona, los críos pensarán que la entrada ha valido la pena. Como un pase para Disneylandia: diversión sin fin, comedia y acción. Si funciona, dará más fuerza a las tortugas, y nos permitirá pensar en algo con más sentido.»

–Me han ofrecido la tercera película, que aún no he firmado. Voy a aprovechar esto para imponer temas importantes, como los prejuicios o la ecología. Los críos son una audiencia muy receptiva, y siento que tengo la responsabilidad de enseñarles y cambiarles, lo que esta película no hace.

Por definición, los fenómenos sociales duran poco. ¿Están pasadas las tortugas?

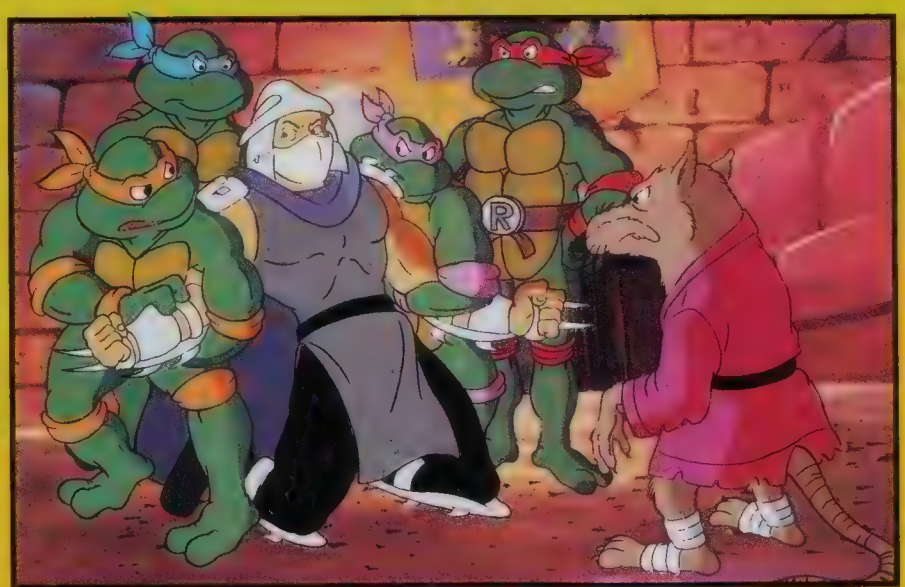
–No hay indicios de ello –replica Pressman– De hecho, la Tortugomanía es como la Beatlemanía. Los chicos sienten por estas criaturas lo que yo sentía por los Beatles cuando tenía doce años. Creo que este fenómeno no decae.

Pressman siente como si hubiera vuelto a la época en que dirigió su primera película de bajo presupuesto, *The Great Texas Dynamite Chase*, rodada en 1977 por 200.000 dólares.

–*El Secreto del limo* tiene un presupuesto de 18 millones de dólares. Pero el dinero no lo es todo. Puedes rodar una película con 12 millones de dólares, y quedarte corto, o rodar una con dos millones y sobrarte. Después de haber estado siete años en la televisión, apartado del cine, siento como si empezara de nuevo. Dicen que la vida comienza a los cuarenta. Bueno, tengo cuarenta años, y siento como si volviera a empezar. Es excitante.

–Me siento como al empezar, cuando tenía veinticinco años, con Dynamite Chase. Esto es como rodar tu primera película. Es muy inocente, debes meterte en la cabeza de los críos para rodar esta película.

¿Hay algún mensaje subliminal en *El secreto del limo* para los cinéfilos adolescentes? «Sí. Esto es una historia sobre la amistad y la lealtad, pero también es la historia de la búsqueda de su origen por las tortugas, de dónde vienen, quién es su familia, quiénes son sus padres. Este es el núcleo de la película. Y lo que encuentran no es sólo que proceden de una mutación, que no tienen padres, sino que no puedes encontrar lo que vales en el pasado. Que debes valorarte por lo que eres, y no por de dónde vienes. Este es el mensaje de la película.



Splinter y las tortugas se enfrentan de nuevo a Shredder en la secuela, a la que Pressman define como «un cruce entre los dibujos animados y la primera película».

Todas las fotos de Tortugas-2: John Bramley/Copyright 1990 Northshore Investments Ltd.

LAS SOMBRAS DE NEO TOKYO

Para Katsuhiro Otomo, la realidad animada está en el mundo de Akira.

Neo Tokyo refleja el Japón moderno, con atisbos de las guerras presentes y pasadas.

Por JAMI BERNARD

El Nueva York de 1990 parece haber sido sustituido por el Neo Tokyo del año 2019. En Nueva York, los jóvenes se agrupan en pandillas, ejercitando los músculos, cometiendo crímenes y dañando la propiedad de los adultos, que les doblan en edad. El paisaje de edificios de acero y cristal es brillante, pero amenazador. Es Neo Tokyo; de la Tercera Guerra Mundial ya hace más de treinta años. El dibujante Katsuhiro Otomo está más familiarizado con Neo Tokyo que con el Nueva York actual. Pero ha venido a los EE.UU. para asistir al estreno de su película *Aki*, que empieza a exhibirse por todas las salas del país. Otomo siempre se refiere a *Robocop 2* para justificar la violencia de *Akira*. Pero Robocop puede exhibirse en muchos cines, *Akira*, no. La película requiere condiciones especiales, pues es una película muy especial. *Akira* está siendo distribuida por Streamline Pictures, después de ser rechazada por nada más y nada menos que George Lucas y Steven Spielberg. A ambos les encantó, pero pensaron que no era adecuada su distribución masiva.

El amplio seguimiento de Katsuhiro en EE.UU. (y en España también) se puede atribuir a la edición de su cómic Aki. En Japón, *Akira* es conocido desde 1982, año en que se empezó a publicar en las páginas de la nipona *Young Magazine*: su tiraje es de millón y medio de ejemplares. Es ésta una revista dedicada a los cómics japoneses denominados «mangas», y es leída ávidamente por niños y adultos. Hay mangas para niños, para niñas, adolescentes, adultos. «Para cualquier grupo de edad hasta los cincuenta años», afirma Otomo, que cuenta treinta y cinco años en la actualidad. El manga se consume más rápidamente que el té con toda su ceremonia, y está hondamente implantado en los hábitos de lectura de los japoneses.

La historia de *Akira* es compleja, y tiene algo que ver con niños en posesión de poderes extrasensoriales, resultado de un experimento del ejército. El niño *Akira* es uno de sus mayores éxitos. Sus poderes están latentes, hasta que aparece un chico que le iguala en potencial: Tetsuo, líder de una banda callejera. Se dice que Tetsuo representa al adolescente medio, e incluso a Japón desde un punto de vista histórico. Primero sufre de un complejo de inferioridad, debido a su pequeñez; pero

«Embutir seis años de historia en dos horas es un gran esfuerzo», declara Otomo.

mundial. Ha sido una sorpresa muy agradable.»

Aunque se afirma que Otomo dijo que nunca había pensado en la posibilidad de la animación, él admite que la idea se le ocurrió a mitad de la realización del cómic. «Tengo muchos ami-

éste queda sobrecompensado cuando conoce sus poderes. «No es culpa mía si soy pequeño», parece gritar, «pero algún día me las pagaréis».

Y lo hace. El despertar de sus poderes estremece Neo Tokyo. Los cristales se hacen añicos. *Akira* empieza y termina con un hongo atómico.

«A pesar de que Japón no se ha visto envuelto en ninguna guerra recientemente, los medios de comunicación, los periódicos y la TV nos bombardean con ella: yo sólo soy parte de esta experiencia», declara Otomo.

Antes de que *Akira* fuera doblada al inglés, su presencia en el mercado del vídeo o en las convenciones era un éxito seguro, a pesar de estar en japonés. Su tema postapocalíptico y su violencia, combinada con una animación magistral y unos fondos intrincados y bellísimos, la hace un verdadero placer visual para los adultos. También es cierto que es muy fiel al cómic original, cosa que no puede decirse de otros proyectos animados. Parece una novela gráfica que hubiera cobrado vida.

Por desgracia, en los EE.UU. se piensa que los dibujos animados son para los niños. Por eso ni Lucas ni Spielberg supieron qué hacer con ella. Ambos tienen su propio proyecto de animación adulta, *Cyber*, que de momento, ni ha pisado Hollywood.

Los fans de *Akira* se han lanzado a por la película como aves de presa. «Me ha sorprendido mucho la acogida de *Akira* en el extranjero –comenta Otomo–, teniendo en cuenta que está específicamente pensada para el público japonés, no para una audiencia

Aunque es práctica corriente en los dibujos animados americanos, *Akira* es el primer filme japonés en el que se graba primero la banda sonora.

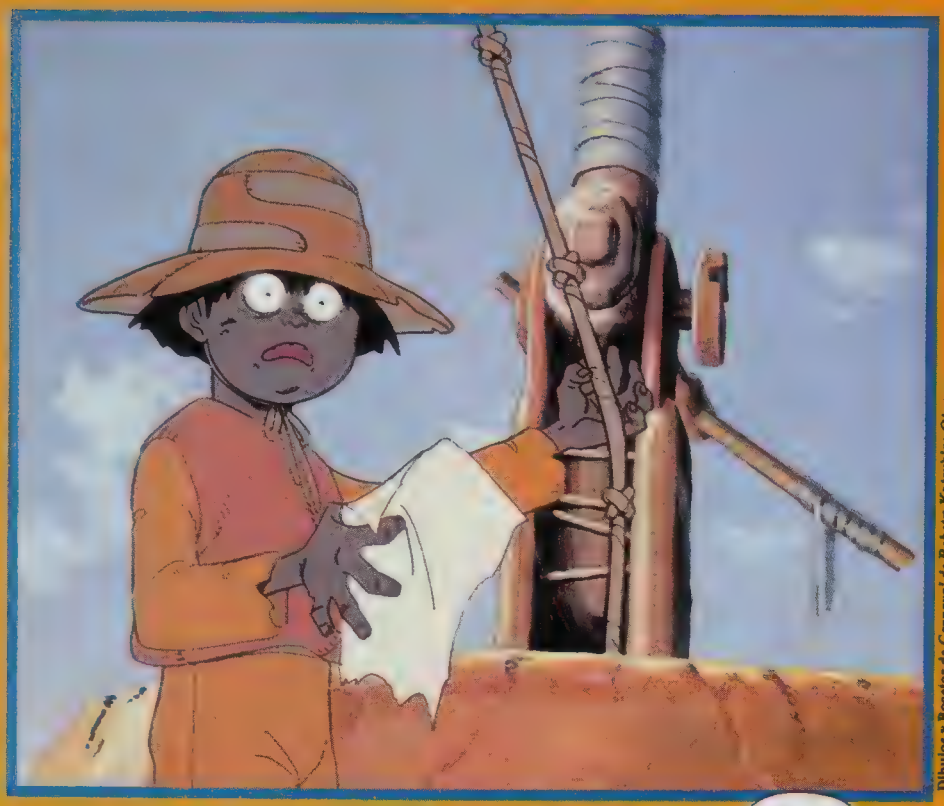
A pesar de que les maravilló, ni Spielberg ni Lucas quisieron hacerse cargo de la película; el público cree que los dibujos animados son para los niños.

Todas las fotos de Akira son cortesía de Streamline Pictures.

gos animadores en Japón, y me han insistido mucho para que me decidiera. La única condición que puse es que hubiera suficiente dinero en el presupuesto para hacerla con seriedad. Y uno de los puntos más importantes era adecuar el movimiento de los labios al sonido.»

En América, esto es algo rutinario. El diálogo se graba en primer lugar. Los movimientos labiales dibujados se sincronizan con la banda sonora. Pero *Akira* supone la primera vez que esto se hace en Japón. A los actores les costó acostumbrarse, y por supuesto, se pierde con el doblaje: pero para el cine de animación japonés, éste es un paso importantísimo.

La charla con Otomo tuvo lugar en el Royalton Hotel, decorado con motivos neonipones, mientras nuestro entrevistado sorbía su ceremonial té. Otomo no va rodeado de bulliciosos primos y parientes como Eddie Murphy: su séquito lo componen sus editores, un representante de producción y otro de la distribuidora, además de un enviado de *Young Magazine*, un delegado de la Marvel y el intérprete.



Dibujos y Bocetos de *Carnaval de Robots*: Katsuhiro Otomo.

Un habitante del desierto en *Carnaval de Robots* recibe una inesperada visita.

La antología del dibujo animado *Carnaval de Robots* se verá recompensada con un corto episodio de Otomo.

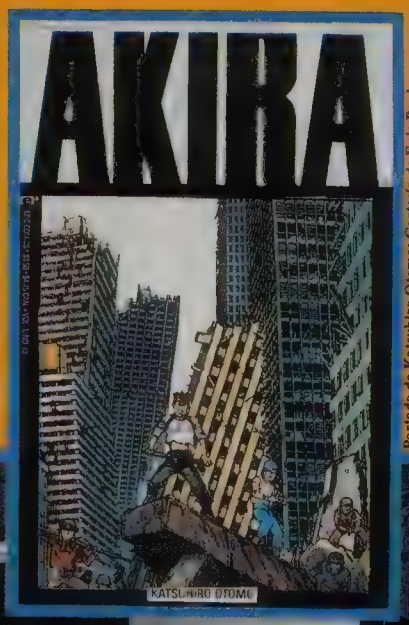
Otomo habla en voz muy baja. Parece muy tímido, pero parece ser la naturaleza de los artistas cuando se les pregunta por el negocio de su creación. Escucha al intérprete y mira soñador por la ventana.

Lo más difícil a la hora de hacer *Akira*, que dura ciento veinticuatro minutos, fue decidir qué es lo que se dejaba de lado. «Nos costó mucho reducir una historia que se lleva publicando seis años a dos horas escasas. Es mejor mirar el resultado como el resumen de la historia completa. Se me ha criticado mucho por hacer la película tan larga, pero esto era algo esencial para contar su historia.»

Fueron necesarios más de 160.000 dibujos para completar *Akira*. La mayor parte del trabajo se llevó a cabo en pequeños estudios de animación nipones. «Incluso en Japón es inusual que los cómics pasen al dibujo animado. El cómic es un campo muy específico. Mientras hacía la historieta, no dejé de pensar cómo podría hacer que aquello se moviera. Pero al llegar el momento crucial, la transición fue fácil.»

Casi todos los cómics en Japón son en blanco y negro, pero Otomo hizo algunas páginas en color en cada número, por lo que ya tenía un cierto concepto de color. La edición de Mar-

vel es a todo color. «Cuando Marvel se decidió por el proyecto, envió pruebas de diversos coloreadores; el que elegí para trabajar fue Steve Oliff. Para los primeros números, hice un esquema de colores. Pero pronto me di cuenta de que Steve y yo teníamos las mismas ideas, así que lo dejé en sus manos.»



Portada de Katsuhiro Otomo: Cortesía de Epic Books

Katsuhiro Otomo, durante su visita a las oficinas de la Marvel, junto al equipo de la Epic que ha adaptado la serie: Carl Potts, Jo Duffy, Marie Javins y Marcus McLaurin.

Foto: World Wide Photos Inc.: Cortesía de Marvel.

La serie de la Marvel completará todo el ciclo de *Akira*, a pesar de que en Japón hace tiempo que concluyó y se está preparando una recopilación en blanco y negro.

Dibujos de Otomo para Carnaval de Robots.

Al igual que Tetsuo, Otomo reconoce haber sufrido de traumas de adolescencia. «Hay algo de mí en todos los personajes que dibujo. No sé dibujar extraños.» Dice que siempre quiso ser dibujante de cómics, profesión muy normal en Japón y tan común como ser albañil o bombero. Otomo es muy circunspecto a la hora de hablar de su vida privada. Sabemos que está casado, que tiene dos hijos de nueve y cinco años y que a ninguno de los dos les ha dejado leer *Akira*. Suele trabajar en un estudio que tiene en su casa de Tokio.

–A primera vista, *Akira* parece la historia de un chico rodeado de fenómenos psíquicos; a mí me gusta más pensar que es la historia de la amistad entre Tetsuo y Kaneda.

Kaneda es el jefe de la banda de Tetsuo. Los demás le consideran un egoísta, cosa muy peligrosa en el conformista Japón. Kaneda intenta rescatar a Tetsuo cuando éste es secuestrado por los militares.

«Tengo muy buenos amigos, incluyendo a uno que murió», replica Otomo en un momento de candor «En realidad, es la historia de dos chicos jóvenes, amigos de la infancia, y que se van separando por culpa de su entorno, la política y otras influencias de sus vidas.»

Además del cómic *Akira*, Otomo ganó un premio en 1983 por *El sueño de un niño*, y también ha dibujado *Guerra de sentimientos* y *Bola de fuego*. Diseñó los personajes de la película de dibujos animados *Harmaggedon*, y dirigió un pequeño episodio del filme *Manie Manie*. Su último trabajo es un pequeño episodio de la recopilación fílmica de dibujos animados *Carnaval de robots*.

Otomo está listo para dejar *Akira* y pasar a otros cómics, animaciones y películas.

En la actualidad está preparando una película de Ci–Fi llamada *World Apartment Horror*. «Es la historia de un sucio edificio de apartamentos en Tokio, habitado por gente obrera del Sudeste Asiático. El bloque es comprado por unos Yakuzas para un negocio sucio. Intentan echar a los inquilinos, y entonces hacen su aparición los fantasmas. Son monstruos de Asia e India, fantasmas más a la japonesa que a la americana.»

Quizá su proyecto más extraño sea su colaboración con el director chileno Alejandro Jorodoswsky, brillante pero morboso. «Voy a hacer un cómic basado en su película *Santa sangre*.»

Santa sangre es una orgía gráfica de hematíes y sangre, religión e irreverencia, edipismo, santos y sangre. Su guión es salvaje y delirante, parodia feroz de la realidad.

Jorodowsky es famoso por ser voluble, fanático, difícil de comprender. Otomo se ríe al oír el comentario antes de que se lo traduzcan. Parece que entiende el inglés muy bien.

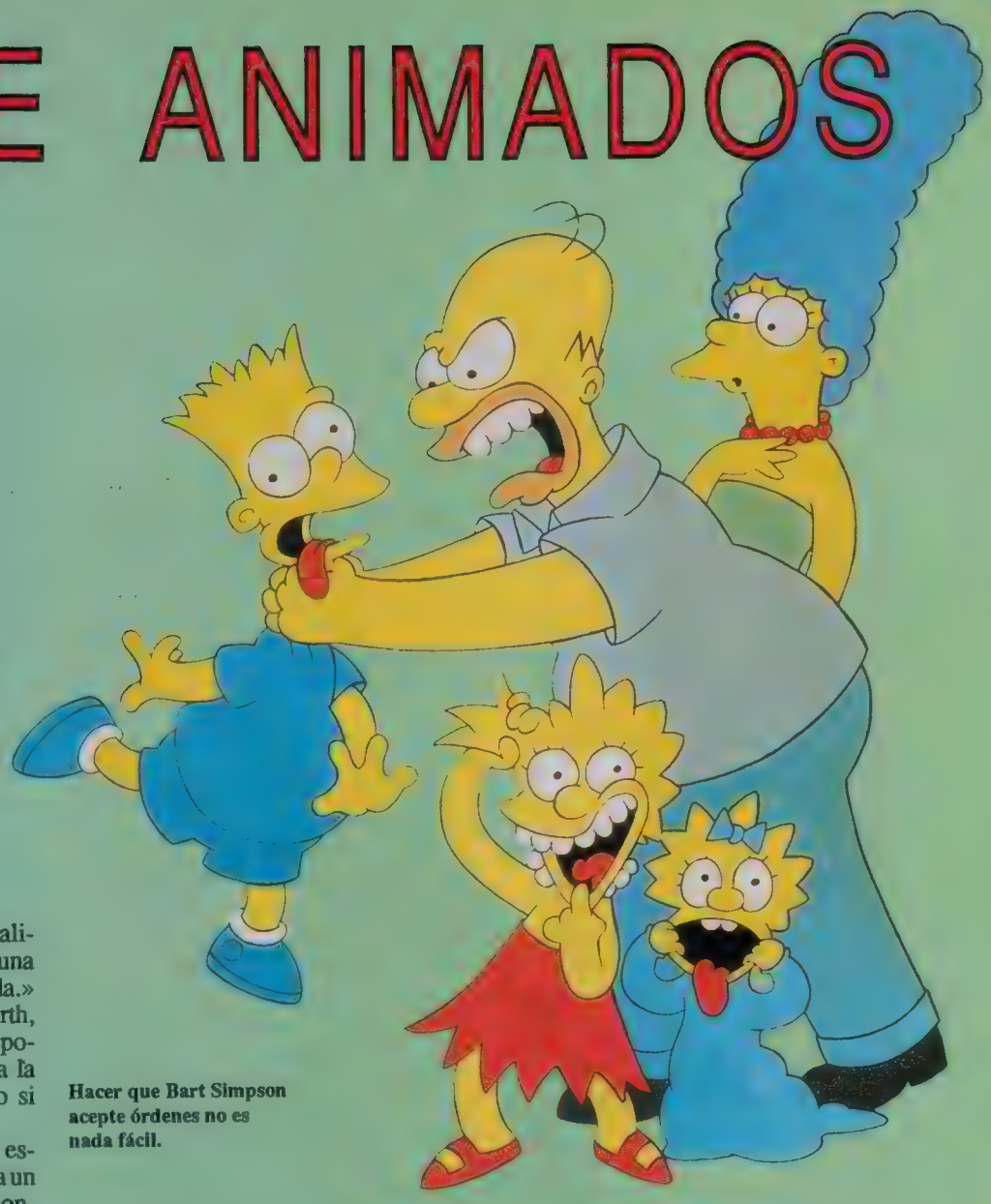
Akira ha vendido de sobras 60.000 cintas de vídeo, 40.000 compactos, sólo en Japón. Las editoriales de medio mundo pugnan por los derechos del cómic en toda Europa. España, Gran Bretaña, Alemania y Francia se suman a la Akimanía; en los EE.UU., el vídeo con doblaje inglés puede adquirirse en todas partes.

Otomo termina su té y se prepara para la experiencia de Nueva York. Después de casi seis años viviendo entre las sombras de Neo Tokyo, nos parece que no le será muy difícil. CS

TOPE ANIMADOS

Después de pelear con Bart Simpson, Ken Butterworth se dedica a criar a los descendientes de Bugs Bunny.

Por BOB MILLER



Hacer que Bart Simpson acepte órdenes no es nada fácil.

«Los Simpsons no son en realidad dibujos animados. Es una comedia televisiva animada.»

Al menos eso opina Ken Buttherworth, que ha dirigido varios episodios de la popular serie. Los productores tratan a la serie de una manera especial, como si fuera de imagen real.

–Es muy interesante, porque una escena se anima más de una vez. Se toma un plano largo, se toman tres más, se concentra uno por ejemplo en Homer, y se corta ahí. Es como una serie de imagen real.

–Los Simpsons son tratados como una serie cómica normal, filmada con tres cámaras. Una cámara registra el plano maestro, otra sigue a Homer y una tercera se acerca a Marge. Normalmente, los dibujos animados no se hacen así. Debido a lo caras que son, las escenas se «cortan» antes de filmarlas.

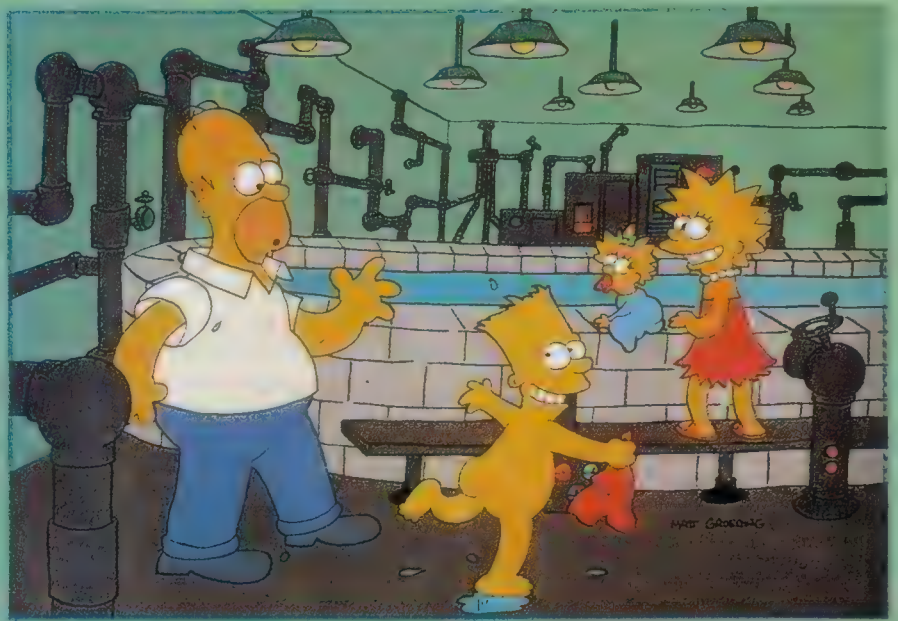
–¿Y como se siente uno cuando tiene que dirigir a Bart Simpson?

–Bueno, Bart hace lo que le da la gana –ríe Butterworth– Tiene mente propia.

»Creo que lo que le hace popular es que cualquier niño del mundo (o cualquier adolescente) piensa que es como Bart Simpson. Cualquier adulto del mundo piensa que él era como Bart cuando era un niño. Matt Groening ha logrado hacerlo universal. Hay algo en sus personajes con lo que todo el mundo se identifica.

Antes de Bart Simpson, Kent Butterworth se ganó los galones en esto de los

«Los Simpsons no son en realidad dibujos animados. Es una comedia televisiva animada», opina Butterworth



Todos los dibujos de los Simpsons: © 1990 20Th Century Fox

Diseño de Fondos: Maurice Noble

Maurice Noble, que había trabajado anteriormente con Chuck Jones en *Duck Dodgers en el siglo veinticuatro y medio*, se une a Butterworth para la secuela, *Pluck Dodgers*.

dibujos animados dirigiendo *El increíble Hulk* y *Super Ratón*, supervisando *Dragones y mazmorras*, empezando las misiones de los *G.I. Joe* y editando *Robotech II: Los centinelas*. También ha estado dirigiendo a los *Tiny Toons* de Steven Spielberg.

–No está mal para un aspirante a historiador.

–Estudié en la Rutgers University, ya que quería ser profesor de instituto. Pero siempre me habían vuelto loco los dibujos animados. Me pasaba el día haciendo caricaturas del profe en los apuntes.

Butterworth se mudó a California, y trabajó un verano en los Estudios Universal haciendo caricaturas mientras seguía estudiando. De ahí pasó al campo del dibujo animado, y poco después de graduarse en Berkeley, se convirtió en un «in-betweener» (los artistas que hacen los dibujos entre poses clave) de la Hanna Barbera. De ahí pasó a la Filmation, haciendo layouts para *Fabulous Funnies*. Al año siguiente, estaba animando a Super Ratón, que, ocho años más tarde, dirigiría para Ralph Bashki.

–Al año siguiente vinieron *Tom y Jerry*, y de ahí pasé a la silla del director. Filmation tuvo un mal año, y pasé a la Marvel. Me tuve que ir a Corea, tenía 28 años, y un equipo de 50 personas dependía de mis órdenes. Eso fue lo divertido. Era la primera vez que ostentaba el mando. El sistema de trabajo en la Filmation era muy rígido. Podías dirigir, pero siempre dentro del sistema. Para *The Hulk* tuve mucha libertad.

En 1982, Marvel envió a Butterworth a Japón, para supervisar la producción de *Dragones y mazmorras*, subcontratada a los Estudios Toei. La Marvel puso los personajes y los guiones; los japoneses, los layouts, los fondos y la animación.

–Aprendí mucho de la organización de sus estudios. Tienen un procedimiento de producción que apoya y chequea todo el proceso, asegurándose que todo se hace y se hace bien. Siempre he intentado incluir algunas de esas ideas en mi sistema de trabajo, incluyendo el que desarrollé junto a Ralph Bashki.

–La animación nipona es muy precisa técnicamente. Pero lo que no hacen es la animación del personaje, que tiene su propio procedimiento. Tienen las expresiones básicas del personaje: la amplia sonrisa, la expresión seria y la expresión embarazosa. En cuanto a verdadera animación, de que los personajes actúen, como los de Disney o Warner, no existe: es una teoría de la animación distinta.

–Eso sí, sus layouts son terriblemente dinámicos. Su sentido del color, excelente. Las técnicas para fondos son increíbles. Y hacen buenas explosiones, muy adecuadas para los *G.I. Joe*.

Para los soldaditos americanos, los animadores prepararon storyboards y personajes en los EE.UU., y se mandaron a Japón para la producción.

–Para *G.I. Joe*, mi filosofía era «en caso de dudas, vuélalo». Si estamos preparando una escena, y hay un edificio enmedio, lo hacemos estallar. Así puede continuar la acción. En esta serie, puedes destrozar lo que quieras, y siempre queda bien.

Después de trece meses en el Japón, Butterworth volvió a casa como independiente, trabajando en publicidad y en series como *Los Pitufos* o los *Transformers*. El productor Carl Macek le contrató para hacer los storyboards de *Robotech II: Los centinelas*; al final, acabó editando los 65 episodios de la serie.

Cada semana, Butterworth y Macek discutían los guiones con un grupo de cinco escritores... el propio Butterworth se contaba entre ellos.

–Por supuesto, ninguno de los guionistas cambiaba ideas con los otros cuando estaban trabajando. Ellos escribían el guión y me lo traían. El problema era

luego apañar el millón de tramas posibles para que encajaran. La mitad del tiempo que estuve con Robotech lo empleé en armonizar los distintos (y dispares) guiones.

Como que *Robotech* es una especie de culebrón galáctico, los guionistas lo llamaban «Falcon Crest en el Espacio Exterior». Hubo problemas de distribución, el dólar bajó con respecto al yen, y los costes de producción se dispararon. Para cuando se habían escrito los 65 episodios, Harmony Gold detuvo la producción. Butterworth, después del titánico trabajo, volvió a ser animador de fortuna.

Entonces Ralph Bashki le ofreció un proyecto que aceptó sin dudar: *Las nuevas aventuras de Super Ratón*.

Butterworth describe a Bashki como «una de las personas más carismáticas de todo el negocio. Es como un imán para el talento. Si no le das el 110 por ciento de tus capacidades, te echa fuera. Sé que hay mucha gente incapaz de seguir este ritmo, pero a mí me gusta. Su técnica es forzarte para que le des tus mejores ideas: luego él las lleva a la pantalla».

Bashki reunió a algunos de los artistas de la versión de Filmation de Super Ratón, incluyendo a Butterworth, Tom Minton, Eddie Fitzgerald y John Kricfalusi. Según Butterworth, Bashki les dio total libertad «para que se vengaran».

–El Super Ratón de la Filmation no había añadido nada nuevo al personaje. Y el Super Ratón de los 40 era bastante flojo. Era una especie de burla de Superman. Cuando nosotros los hicimos para Bashki, intentamos remozarlo. Podíamos hacer con él lo que quisiéramos. Así que convertimos a Super Ratón en un personaje de dibujos animados por derecho propio. Le dimos una personalidad que evolucionó con la serie.

Super Ratón le dio a Butterworth la fuerza necesaria para arremeter contra la estupidez de la competencia.

Arte: Ken Butterworth / © 1990 Viacom/CBS

Butterworth admite que los dibujos animados son fáciles, la comedia, difícil. El y Walt Kubiak se las entienden con los Vecinosaurios, los últimos de su especie y recién llegados a la ciudad...

Personajes de Vecinosaurios: © 1990 Ken Butterworth y Walt Kubiak.

–Tenía a mi cargo una unidad de dirección: un dibujante, un creador de fondos, media docena de artistas para poses clave... y salimos adelante.

–La diferencia de Super Ratón con otras series de animación es que la manera anterior de hacer dibujos animados era mandar fuera la serie para darle el movimiento. El problema es que así, el proceso se te puede escapar de las manos.

–Pero en Super Ratón y en los Tiny Toons, preparamos poses clave para todas las escenas. Había hasta cuarenta dibujos para una sola escena animada. Lo único que se haría fuera sería el «in-between».

Con el sistema de unidad, Bashki permitió a los directores de animación dirigir a los actores que ponían la voz. Los animadores escuchaban la banda sonora y dibujaban las poses de acuerdo con la actuación de la voz.

–Todas estas cosas no son precisamente revolucionarias, pero en aquellas circunstancias, sí. El sistema de unidad murió con los episodios de animación para el cine, y la animación televisiva ocupó su lugar. En lugar de la unidad, tenías una especie de sistema de trabajo en cadena, en el que la serie iba de departamento en departamento, sin un director que supervisara todo el proceso.

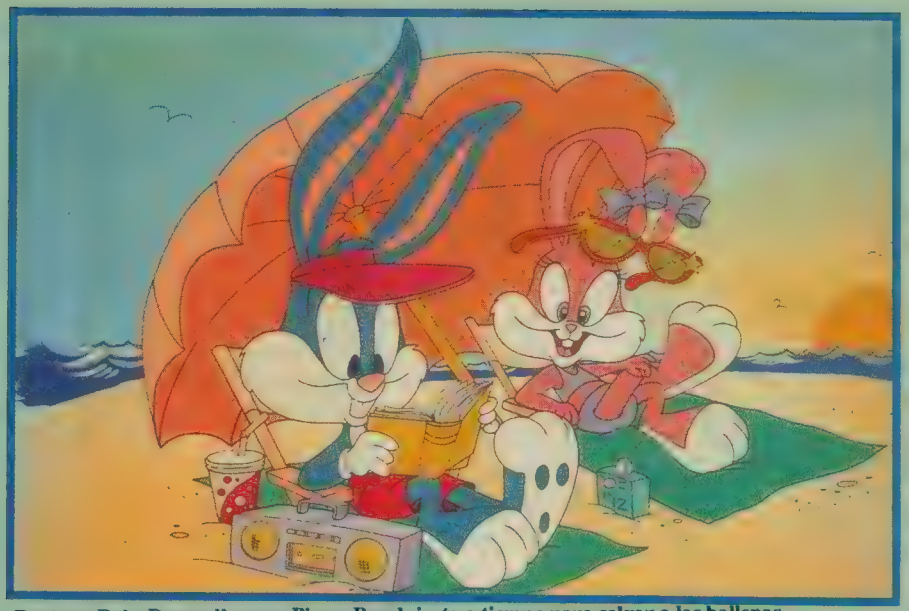
Butterworth reconoce el valor de Bashki al usar el sistema de unidad, porque era el mismo sistema utilizado en los antiguos Terrytoons. Butterworth establecería este sistema luego en los Simpsons, donde se sigue utilizando.

Super Ratón se estuvo emitiendo dos años en la CBS, y se ganó el aplauso de la crítica.

–Super Ratón parodió muchas cosas de las demás series de dibujos animados. La mayor parte de las ideas vinieron de Jim Reardon. Imitó a Buster Keaton, al joven Sherlock Holmes, o a los Cazafantasmas: hasta rindió tributo a los viejos Terrytoons. Esta fue una buena manera de enterrar la frustración que me produjo trabajar en otros estudios. Cada estudio tiene su propia manera de hacer malos dibujos animados: los patinazos de la DIC o la aburrida repetición de clichés que hace la Hanna Barbera.

Después de Super Ratón, Butterworth trabajó en varios especiales para Bashki: *Tattertown*, un piloto especial de Navidad, que cuenta qué pasa con los juguetes abandonados, o *The Butter Battle Book*, fiel adaptación del libro del Dr. Seuss. Aparte del propio Seuss, Butterworth también trabajó con Maurice Noble, responsable de muchos episodios de la

Todos los personajes de Tiny Toons: © 1990 Warner Bros Inc.



Buster y Babs Bunny llegan a Pismo Beach justo a tiempo para salvar a las ballenas.

Warner, dirigidos por Chuck Jones, y entre los que se cuenta *Duck Dodgers en el siglo veinticuatro y medio*.

Estando en éstas, Butterworth asistió a un festival de animación. Allí conoció a Gabor Csupo, cuyo estudio, Klasky/Csupo había estado haciendo spots de los Simpsons. Le contrataron para hacer la serie de treinta minutos de tan encantadora familia.

–Gabor tenía un pequeño estudio en Seward Street, que antes había sido de Bob Clampett. Llegué allí y me puse a trabajar con Margot Pipkin, la productora. El procedimiento es siempre el mismo. Teníamos que mandar fuera la serie para que fuera animada: el estudio no podía absorber aquel enorme trabajo. Hasta entonces, sólo se habían hecho spots.

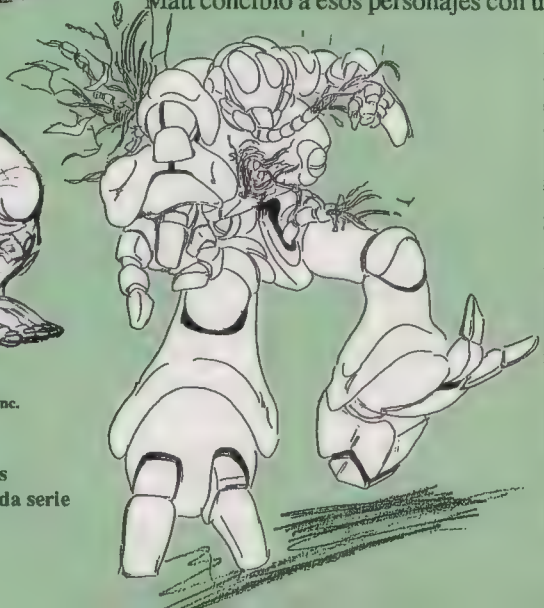
Butterworth dirigió tres de los episodios. Sin embargo, pronto se dio cuenta de que el creador de los Simpsons, Matt Groening, quería intencionadamente animación limitada.

–La idea de Matt es que la animación sea muy limitada. Yo intentaba darles más movilidad. Que fueran más divertidos, más teatrales. El estilo de Matt es muy... minimalista. Eso creo. Y funciona. Al menos, en lo que él hace.

–El problema de trabajar con los Simpsons es que es una comedia de situación, sólo que en dibujos animados. Matt es un brillante satirizador, pero no es cineasta. No sabe sacar ventaja del medio animado. Después de trabajar con total libertad con Bashki, te encuentras con un situación en la que el estilo está perfectamente definido de antemano. Matt concibió a esos personajes con una serie de limitaciones, y eso está muy bien... para él.

Butterworth sacó su inspiración para *The Hulk* del estilo de Jack Kirby.

Dibujo de Hulk: © 1990 Marvel Productions Inc.



Según Butterworth, hay 65 guiones terminados para la nunca producida serie *Robotech II: Los centinelas*.

Dibujo de Robotech: © 1990 Harmon Gold U.S.A./Tatsunoko Productions.

–Es una serie maravillosa. Pero no podía apreciarla en todo su valor debido a estas pequeñas diferencias. Así que cuando Tom Ruegger me llamó para hacer los Tiny Toons, dije: «¡Fantástico! Siempre he querido trabajar con los personajes de la Warner».

–Lo verdaderamente bueno de los Tiny Toons es la oportunidad de trabajar con gente verdaderamente importante del negocio, como Steven Spielberg. Steven es todo un director. Y adora los dibujos animados.

–Steven piensa con escenas: su pensamiento es esencialmente visual. Suele desechar el guión ya escrito y sacarse algo nuevo de la manga, que sea mucho más visual. Empieza a hablar, se excita, y se sale por la tangente, encontrando de paso algo gracioso para utilizar. Trabajar con él es maravilloso.

Los Tiny Toons han permitido a Butterworth trabajar de nuevo con Maurice Noble, esta vez con *Pluck Dodgers*.

–Me encanta. Maurice tiene ya 80 años, pero sus jugos creativos siguen al cien por cien. Mike Kazaleh se suma a nosotros y los tres elaboramos algo que se parece al guión original. Seguro que va a ser una de las mejores series de dibujos animados que se ha hecho nunca. Al menos, eso espero.

En otros episodios, Buster y Babs Bunny salvan a las ballenas, o rescatan a Bugs Bunny de las patas de un elefante celoso.

Butterworth define su estilo de dirección como «idiosincrásico», inspirado en los directores de la Warner: Bob Clampett, Frank Tashlin, Chuck Jones y Tex Avery. De paso, también es Osamu Tezuka y Hayao Mizayaki. También cuentan las influencias de directores de imagen real como Alfred Hitchcock, Orson Welles o John Ford.

–En los Tiny Toons intentamos utilizar el estilo que ha hecho famosa a la Warner Bros, siguiendo la tradición de provocar la carcajada a la mínima. Cualquier cosa para hacer reír. Exagerar las expresiones de los personajes.

–Una de mis teorías sobre el humor es que nada es divertido fuera de contexto. Que alguien resbale en una cáscara de plátano y se rompa una pierna no tiene gracia. Pero si puedes pensar en una actitud divertida, y comunicarla al público, éste reirá.

–Hasta ahora, me estoy divirtiendo mucho haciendo dibujos animados. Personalmente, creo que es más difícil hacer dibujos animados divertidos que dibujos animados serios. Es difícil hacer reír a la gente. Si quieres hacer comedia, has de esforzarte para que la gente se ría.

–Como en *G.I. Joe*, «en caso de dudas, vuélalo». CS

CONOZCA LOS TRUCOS DEL CINE DE TERROR Y FANTASIA CON...

¡LA REVISTA QUE LE AYUDARA A CREAR SU PROPIO MONSTRUO!

ediciones zinco s.a.

DE VENTA EN SU KIOSCO

Sólo «la fuerza del Destino» podría forjar una alianza animada entre Walt Disney y Salvador Dalí.

Compañeros en el surrealismo

Por JORDAN R. YOUNG

De todas las extrañas parejas de Hollywood, la más rara sin duda es la formada por Salvador Dalí y Walt Disney. Y aunque el producto de su unión nunca vio la luz, se ha resistido tenazmente a morir. Cada dos o tres años, el proyecto renace de sus cenizas, y se mira como una posibilidad.

Para Disney, *Destino* era simplemente una historia de amor. Chico conoce chica. Pero para Dalí, era una exposición mágica del problema de la vida en el laberinto del tiempo, en el que flácidos relojes caen del cielo, crecen piernas a monstruosos teléfonos, las esculturas cobran vida y una fila de hormigas se convierte en una vuelta ciclista.

El proyecto comenzó en 1946, cuando Disney, que poseía los derechos de una canción de amor mexicana del mismo título, contrató al famoso pintor surrealista para que hiciera una historia, basada en su punto de vista, sobre la canción. Planeada como una combinación de animación, imagen real y efectos especiales, el producto final habría sido un segmento (unos seis minutos) de una película en bloques, tipo «Los Tres Caballeros» o «Make Mine Music».

–Seguro que a Dalí le impresionó más el nombre de la canción que la música –afirma el ex dibujante de estudio John Hench, que ayudó a Dalí a crear los storyboards–. Dalí sentía algo especial por el destino.

Hench, hoy en día el más antiguo vicepresidente de Walt Disney Imagineering, recuerda a Dalí como «un hombre del renacimiento, perfectamente cuerdo, a pesar de su imagen pública. Dalí dijo: "La diferencia entre un loco y yo es que un loco vive en una fantasía, en otra habitación de la realidad. Cuando yo entro en esa habitación, sé donde estoy. Y la puerta está abierta. Un loco no puede salir. La puerta está cerrada"».

Dalí tenía carta blanca en Disney, recuerda Hench.

–Walt pasaba por ahí de tanto en tanto, y echaba un vistazo. Vio cómo evolucionaban los storyboards y decidió que Dalí siguiera, a ver qué pasaba. Walt estaba alucinado. Se entendieron muy bien desde el principio. Y sin necesidad de hablar demasiado. Se llevaban muy bien.

Además de trabajar en los storyboards, Hench tenía que tratar de que el proyecto no se saliera de madre.

–Dalí creaba los puntos clave, y yo los relacionaba unos con otros. Su idea era

perfectamente coherente, y además compartía su inventiva con Walt. Walt venía siempre con nuevas ideas para la historia, y Dalí también. Cada mañana tenía ideas nuevas. Nunca hubiéramos podido incluirlas todas en el calendario original.

El guión, a pesar de ser tan complicado, no podía absorber la fértil imaginación de Dalí.

–Tenía tantas ideas que no creo que ni Luis Buñuel (que trabajó con Dalí en *El Perro Andaluz* y *La edad de Oro*) hubiera podido utilizarlas todas. Fuimos a ver una película bastante mala del Oeste, en un cine de Monterrey, y Dalí se pasó la proyección en trance. Después, me explicó el significado de la película. La inevitable estampida de los búfalos era la líbido de alguien. El enano era el alter ego del protagonista. Construía fabulosas historias sobre tan banales películas.

Destino está muy influenciada por la obra de Dalí. La heroína, una jovencita dibujada para que parezca la sombra de una campana de iglesia, se deriva de un dibujo que había hecho una década antes, *Suburbios de una ciudad paranoica-crítica*. La idea de que una escultura podía volver a la vida la tuvo para Ingrid Bergman, mientras diseñaba las escenas oníricas del *Recuerda* de Alfred Hichtcock, pero fue rechazada por la actriz, a la que Dalí quería cubrir de hormigas. Otra idea para Disney era que un grupo de jugadores de beisbol se movieran con una coreografía de ballet.

Dalí fue cada mañana a los estudios, durante dos meses, y más tarde se desplazó a Monterrey.

Para el dibujante de estudio John Hench, *Destino* fue una colaboración maravillosa. «Dalí sentía algo especial por el destino».

Para el productor Walt Disney, *Destino* era una simple historia de amor. Chico conoce chica.

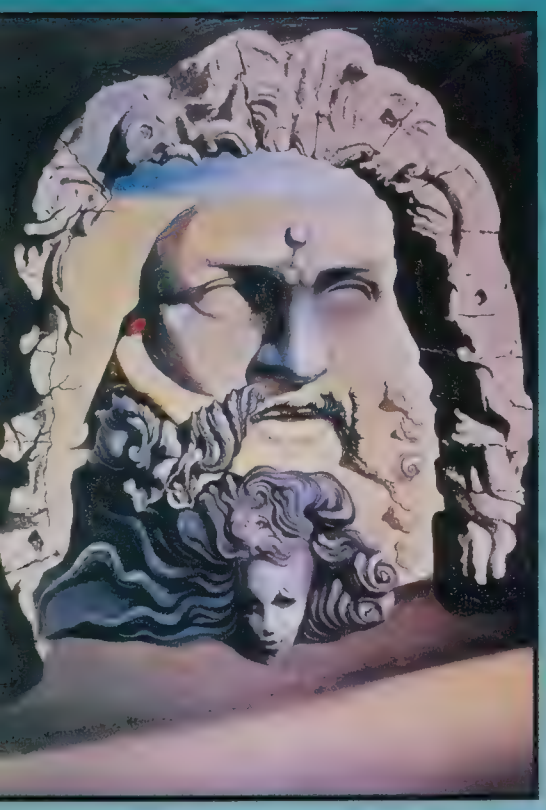
Copyright 1990 The Walt Disney Company.

Para el artista Salvador Dalí, *Destino* era «una exposición mágica del problema de la vida en el laberinto del tiempo».

Copyright 1946, 1990 The Walt Disney Company.
Cortesía Jordan R. Young.

Todos los dibujos: Salvador Dalí/De los Tesoros de Dibujos Animados de Disney (Abbeville Press)

Dibujos: Salvador Dalí, de Treasures of Disney Animation Art (Abbeville Press).



Para el publicista Bob Moore, *Destino* «estaba tan adelantada a su época en 1946», que no cree que nadie pudiera entenderla.

–Venía por la mañana, como cualquier obrero. No fichaba en el reloj, por supuesto, pero no le hubiera importado –dice Hench– Le gustaba el ritual.

Llegados a un punto de la producción, Dalí y Hench decidieron que Disney merecía ver el proyecto, y prepararon una prueba de 15 segundos, lo único que ha pasado de la fase de storyboard. La secuencia, proyectada en el Museo de Arte de Los Angeles hace unos años, muestra a dos caras grotescamente distorsionadas montadas sobre tortugas, moviéndose una hacia otra por un desierto. A medida que se acercan, el espacio entre ellas toma la forma de una bailarina. Su cabeza es una pelota de beisbol en el horizonte.

Destino fue abandonado, pero no por culpa de Dalí. Simplemente, fue un cambio de opinión del jefe. «Walt pensó que el tiempo de las películas en bloques había terminado. Era un hombre con una gran intuición. Podía mirar el futuro, y predecir la moda. Entendía que el concepto de bloque servía para comunicar algo determinado, y que el público ya necesitaba otra cosa.»

Dalí, que frecuentemente decía que su destino era «salvar a la pintura del nihilismo del arte moderno», no tuvo mucha suerte con el cine. La película *La Edad de Oro*, en la que colaboraba con Buñuel, no fue muy bien recibida. Las secuencias de sueños de *Recuerda* fueron cortadas. Y *The Marx Brothers on Horseback Salad (Los Hermanos Marx en ensalada a caballo)*, una idea que nació de su amistad con Harpo Marx, nunca llegó a realizarse.

A pesar de todo, Dalí y Disney siguieron siendo buenos amigos. En uno de sus viajes a Hollywood, Dalí condujo un tren en miniatura que tenía el cineasta en su jardín, y se asustó de su verosimilitud. Disney visitó al artista muchas veces, en su casa de Port Lligat, en la Costa Brava, e incluso una vez con la propuesta de formar un equipo para rodar una versión en dibujos animados de don Quijote. No llegó ni a la mesa de dibujo. También hablaron sobre el Cid, para el que Dalí desarrolló una historia, pero nada se llevó a la práctica.

Pocos años después de que se cerrase el proyecto *Destino*, los storyboards fueron robados.

–Todo fue robado. No sé por cuánta gente pasó, pero se quedaron lo mejor –recuerda Hench– Los dibujos fueron comprados por un marchante neoyorquino, que intentó que Dalí los reconociese. El marchante era incapaz de distinguir entre la obra de Dalí y la de Hench, por lo que muchos de los dibujos de este último fueron autentificados como parte de la obra del maestro. El material que quedó fue devuelto al estudio, pero muchos de los tesoros -incluyendo las pruebas de película- desaparecieron para siempre.

Los dibujos supervivientes (55 de Dalí, 75 de Hench) aún se conservan en los estudios. Algunas de las pinturas de *Destino*, incluyendo un Júpiter que adornó la oficina de Disney hasta el día de su muerte, están almacenados. Nunca se continuó el proyecto.

Diez años más tarde, el publicista del estudio, Bob Moore, pensó en revivir *Destino*, y presentó la idea en una reunión de marketing. El proyecto se discutió, pero volvió a ser archivado. De todas formas, la idea se resucita cada pocos años, y puede que alguna vez se haga realidad, quizás como parte de una nueva versión de *Fantasía*, vista por Roy E. Disney.

–La película es tan corta que habría que incorporarla a algo, y nadie puede decidir a qué –dice Bob Moore, ya retirado–. Puede que se haga en un futuro, pero la película estaba tan adelantada a su época en 1946 que no creo que nadie pudiera entenderla. Ni hoy en día. CS

Para los fans de la animación, *Destino* es una oportunidad mágica, perdida para siempre, representada aquí por una de las pocas pinturas de Dalí del inconcluso proyecto.

Dibujo: Salvador Dalí. De Disney Animation: *La Ilusión de la vida*. (Abbeville Press).

LUCHANDO CONTRA LOS ROBOTS

Magnus, el héroe de puños de acero de los años sesenta, machaca robots en los noventa.

Por PATRICK DANIEL O'NEIL

4001 D. de C.

«Vamos a trabajar con lo que tenemos. Vamos a profundizar en ello. Vamos a embellecerlo. Pero no vamos a violarlo», dice Jim Shooter de la nueva serie de Vailant Comics, *Magnus, Robot Fighter*.

Basado en la popular serie de los años 60, publicada por Gold Key Comics (creada por Russ Manning y Chase Craig, y dibujada por Manning), la nueva serie será escrita por Shooter, el antiguo editor jefe de Marvel Comics y ahora director de Vailant; dibujada a lápiz por Art Nicholson, conocido por su enorme trabajo en la *Liga de la Justicia de America* de DC, y entintado por Bob Layton, de *Iron Man*.

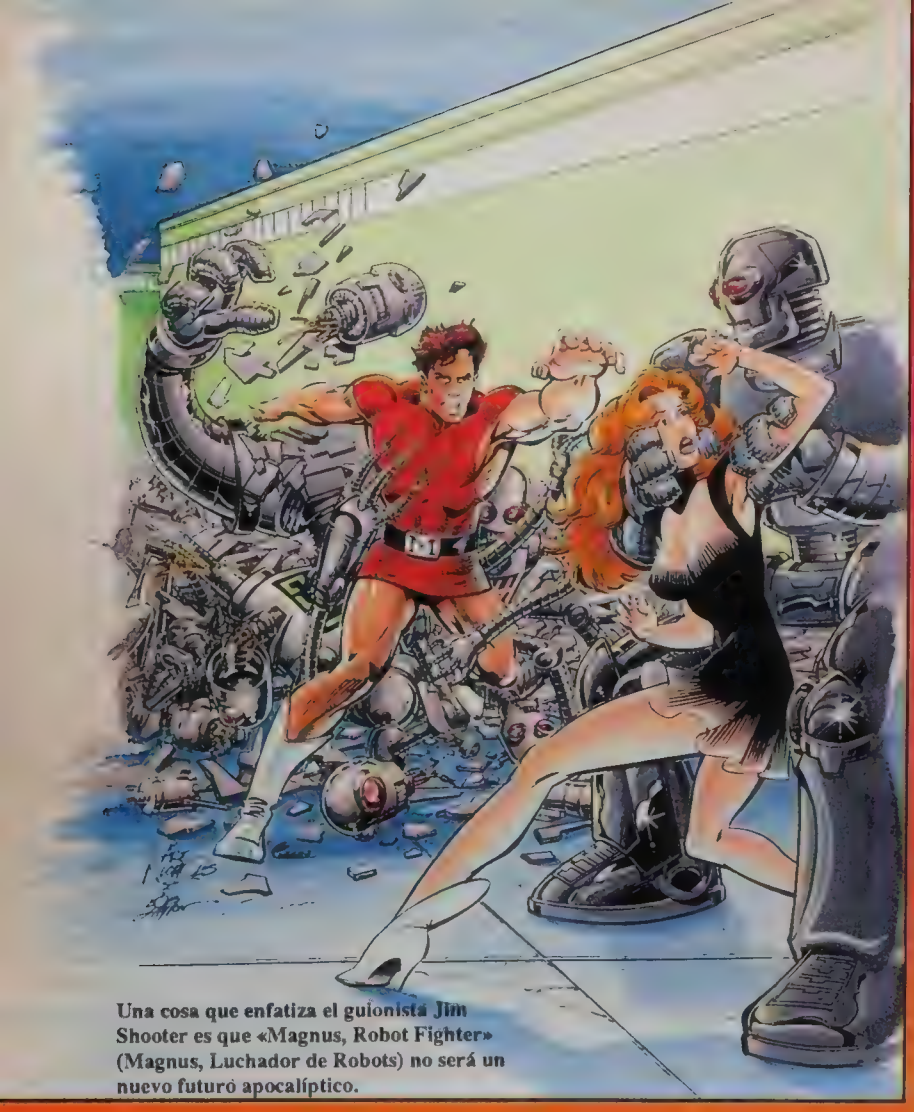
Magnus cuenta la historia de un país llamado NorthAm, en el año 4000. Una sociedad que depende de los robots para casi todo. Magnus ha sido educado en que uno puede depender demasiado de las máquinas. Es capaz de destruir robots con sus manos desnudas. Y tendrá que hacerlo, pues un enjambre de robots enloquecidos y de controladores aún más locos van a pisarle los talones.

La versión de Vailant continúa donde terminó la de Gold Key, e introduce muchas innovaciones en el marketing, como un juego de cupones –uno por número– con ilustraciones de los maestros del cómic, entre los que están Terry Austin, Stan Drake, Joe Kubert y Alan Weiss.

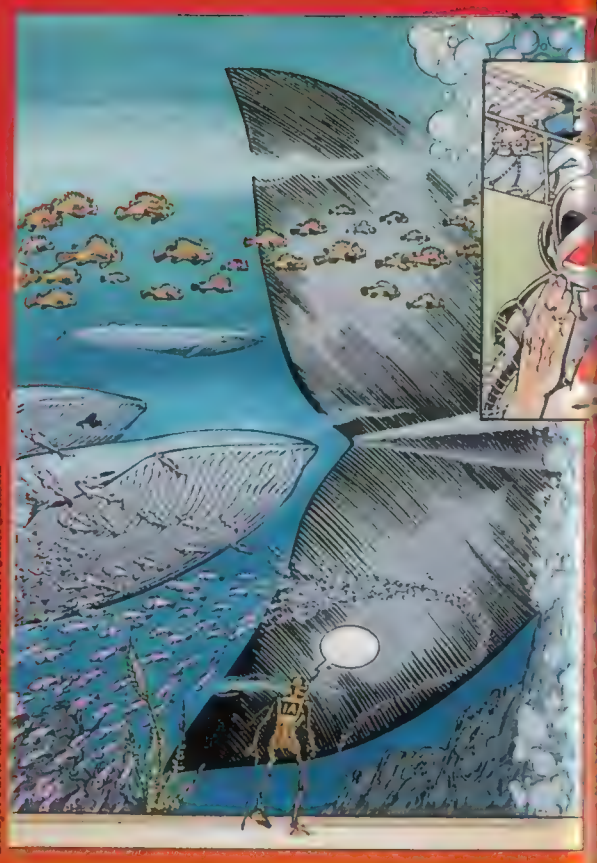
Habrá un número cero, que sólo podrán conseguir aquellos que envíen los cupones de los ocho primeros episodios. Este número contendrá un póster dibujado por Barry Windsor-Smith. Un número limitado de ejemplares cero saldrán a la venta sin el póster.

–Una cosa que siempre me atrajo de Magnus es que plantea un futuro mejor –explica Shooter– Hoy en día, lo normal es plantear guiones postapocalípticos. Se ha convertido en un tópico. Todo es postapocalíptico, todo son ríos de sangre y pilas de cuerpos. Me gusta pensar en un futuro mejor. Pero no voy a aceptar un concepto ingenuo por la cara. ¿Vamos a

Dibujo: Paris Cullins/Bob Layton. Color: Janet Jackson.



Una cosa que enfatiza el guionista Jim Shooter es que «Magnus, Robot Fighter» (Magnus, Luchador de Robots) no será un nuevo futuro apocalíptico.



Dibujo: Paris Cullins/Bob Layton. Color: Janet Jackson.

conservar lo que nos dejó Russ Manning? Sí. Pero vamos a llegar más lejos.

Shooter señala alguna de las zonas del mundo de Magnus que hay que explorar más profundamente.

–Realmente, no sabemos nada de cómo funciona NorthAm. Sabemos que es una utopía, sabemos que todo el trabajo lo hacen los robots. Parece que no falten ni comida ni energía. ¿Que hace la gente todo el día? No sabemos cómo es el resto del mundo. Hubo una excursión al Nepal, y vimos la Antártida. Pero ya sabemos cómo será el resto del mundo.

–Creemos que existen NorthAm, ChinAsia, EuRussia. El mundo está dividido en enormes zonas, que se llevan bastante bien. Pero hay una zona que aún está sola: Japón. Si llegas a Japón desde el Pacífico, ves que se eleva como un pilar. El borde del país se ha levantado cinco millas sobre el mar. No llegas a Japón, entras dentro. Es un enorme circuito. No construyes edificios, los integras. La gente vive «dentro» de Japón. Los japoneses nunca han visto el Sol, ya viven dentro de un avispero. Presentaremos a un personaje que es la equivalencia de Magnus en japonés. Japón es como un robot, y el lucha desde el interior, como Magnus lo hace desde fuera.

Pero más que geografía, Shooter y su equipo tratan de llenar agujeros en la historia del mundo que Russ Manning creó hace veinticinco años.

–Hay muchas oportunidades. No quiero decir que cada vez que veamos un cabo suelto en las antiguas historias de Magnus vayamos a explicarlo todo, sino que nos han dejado mucho campo para explorar. Hay una línea que aparece en una historia: El robot mentor de Magnus, 1-A, dice que antes de educar a Magnus experimentó con un rectificador molecular para dar superpoderes a los seres humanos, pero que no lo consiguió. Todos se volvían locos. «¿Que hiciste qué? Hay un montón de chiflados alterados corriendo por ahí. Cuéntame más sobre eso.» Puede que Russ Manning hubiera seguido con esto a medida que conseguía más influencia sobre la serie. Me gusta pensar que hacemos lo que hubiera hecho Russ.

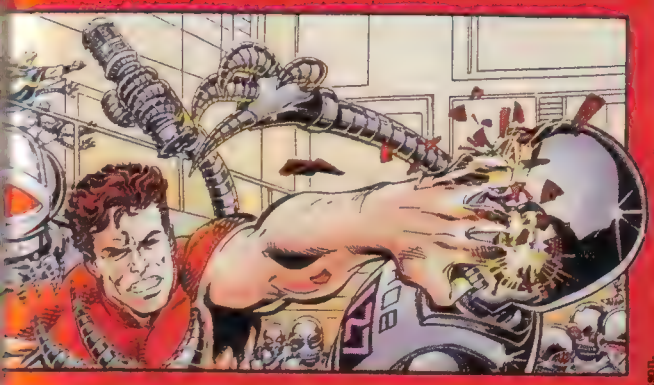
El sistema de justicia penal en esta «sociedad perfecta» es un caldo de cultivo maravilloso para criar guiones, dice Shooter

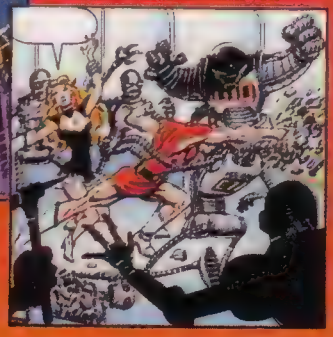
–Si eres un criminal, te envían a ser psicoprobado. Suena fuerte. ¿Cuál es el precio de la utopía? Parece un poco fascista: si eres un delincuente convicto, van y borran tu mente. Me preguntaba: «Si es una utopía, y todos son prósperos, ¿Por qué hay delitos? ¿Por qué hay tanta gente arrastrándose como ratas por las aceras?» No quieren que los psicoprueben. Magnus y sus colegas de arriba les llaman inadaptados, fuera de la Ley, o criminales, gente que huye de la luz. Puede que sean todo esto. Pero por otro lado, no creo que sus motivos sean tanto huir del maravilloso ambiente como evitar que los psicoprueben. Hay unos gajos de *La naranja mecánica*.

–¿Que si voy a explorar esto? ¡Por supuesto! ¿Y voy a usarlo para que todo parezca un infierno fascista? No, voy a hacer lo que creo que haría un buen escritor, explorarlo todo y entonces vivir con ello. Utilizar el ambiente como cualquier escritor lo haría, para interaccionar con sus personajes.

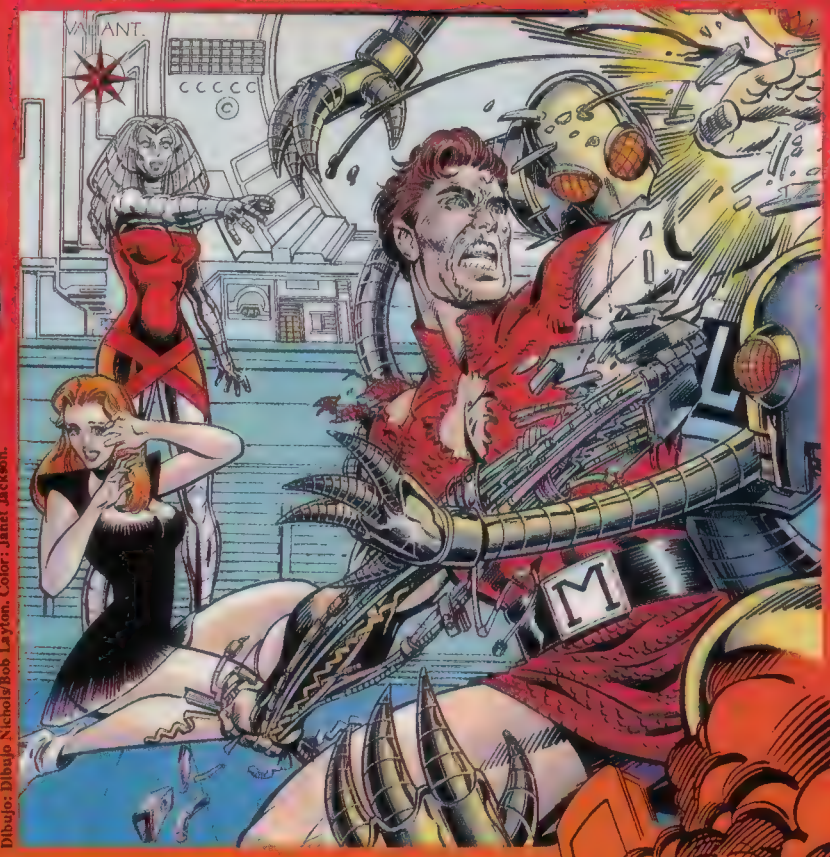
Pero un buen libro de cómics es más que una suma de guiones. Hay gente envuelta en estos guiones. Shooter explica que quiere hacer evolucionar -que no revolucionar- a los personajes de cartón de los años 60 hacia personajes de los 90.

–Mira la novia de Magnus, Leeja. Número tras número, ignora las instrucciones de su hombre y no hace más que meterse en problema tras problema. Y después grita desde el suelo, mientras él lucha contra los robots. O la toman como rehén. Algunos escritores ignorarían todo esto, y la convertirían en un marimacho armado. No aceptarían a la antigua Leeja, y la transformarían instantáneamente en un peso pesado. Yo he heredado la





Lo que hace Art Nicholson es utilizar los diseños del futuro de Manning como cimientos sobre los que construir.



Dibujo: Dibujo Nichols/Bob Layton. Color: Janet Jackson.

La novia de Magnus, Leeja, no se convertirá en un «marimacho» de un día para otro. Shooter explicará por qué se comporta como una niña.

Leeja que quedó, y la Leeja que quedó.es una nena. ¿Voy a hacer algo? Por supuesto, pero no a lo bestia. Voy a preguntarme: ¿Qué mujer se comportaría así? ¿Que pasaría si pones a una mujer así en tal o cual problema? ¿Que pasaría en determinado ambiente? Esperaré que crezca un poco. Prefiero que los personajes crezcan a transformarlos de golpe.

–Y lo mismo sirve para Magnus. Alguna gente ha dicho: «Magnus debería ser un tío duro». No, no lo es. Es el tío más majo del mundo. Lee libros. Si queremos endurecerlo, o hacerlo más sabio, ya lo verás en el cómic. Otros han dicho: «El Senador Clane (el padre de Leeja) debería ser un malvado y retorcido político». No, no creo... al menos, no de golpe. Aún no le conocemos, pero de momento no me parece un chiflado. Ya aprenderemos más cosas sobre él. Puede que te guste, o puede que no, pero no va a sufrir una mutación entre episodios.

Lo que sí es para Shooter es el brillante y limpio mundo que Russ Manning creó para Magnus. Sus instrucciones a Art Nicholson fueron específicas:

–No me importa tu estilo. Es tuyo. Dibuja como lo sueles hacer –le dijo Shooter al artista–. Pero quiero que dibujes los edificios que dibujó Russ, y los robots.

–Si pides a Paul Gulacy, Howard

Los ocho primeros números llevan cupones, que pueden cambiarse por una copia gratis del número cero de «Magnus, Robot Fighter».

Chaykin y Bill Sienkiewicz que te dibujen el Empire State Building, cada uno de ellos te dará algo que podrás reconocer como el Empire State Building. Seguro que el de Sienkiewicz medirá unas quince millas, pero verás la forma. Y cada uno será completamente diferente.

–Esto es lo que pido. Me gusta este futuro, esta versión de los cincuenta del año 4.001. Dibujémoslo. Art dibujará todo lo que creemos, siguiendo la idea. Y dibujará todo lo que ya existía tal y como se dibujó, pero con su propio estilo. Así, rendimos homenaje al diseño, y mantenemos la integridad del futuro que creó Russ Manning, pero los dibujantes no están simplemente copiando a Russ Manning. Esto es lo mejor que podemos hacer.

Art Nichols está de acuerdo. «Hay varias formas de aproximarse. Puedes hacer un homenaje al estilo, y tratar de asimilarlo, copiándolo para mantener el sabor del libro original. O, como nosotros, puedes coger lo que hizo Russ Manning -este magnífico mundo futuro- y mantenerlo junto los diseños de edificios, robots y vestuario.»

–Yo no soy Russ Manning. Muy poca gente puede copiar su estilo. Yo ni lo intentaría. Utilizamos el mundo creado por Manning como unos cimientos para seguir adelante, en vez de meternos en un lío del que cada número sería más difícil salir. Así le rendimos homenaje, respetando lo que hizo.

¿Es difícil incorporar diseños de otros artistas a tu trabajo? Nichols opina que hay que enfocar el proyecto de una forma determinada.

–No debes pensar en lo que harías si

Shooter dice que Magnus «es el tío más majo del mundo».

partieras de cero. Es diferente. Leí todos los Magnus, y pensé en cómo Russ Manning se aproximaba a las cosas. El diseño de los robots era muy simple, pero se comportaban de forma diferente, dependiendo de su trabajo. Es casi como una filosofía, has de entenderla. Esta es la respuesta: la diferencia entre la técnica y la filosofía. Si quisiera trabajar como Russ Manning, copiaría su técnica. En vez de esto, trato de entender su filosofía de diseño, en este limpio mundo futuro.

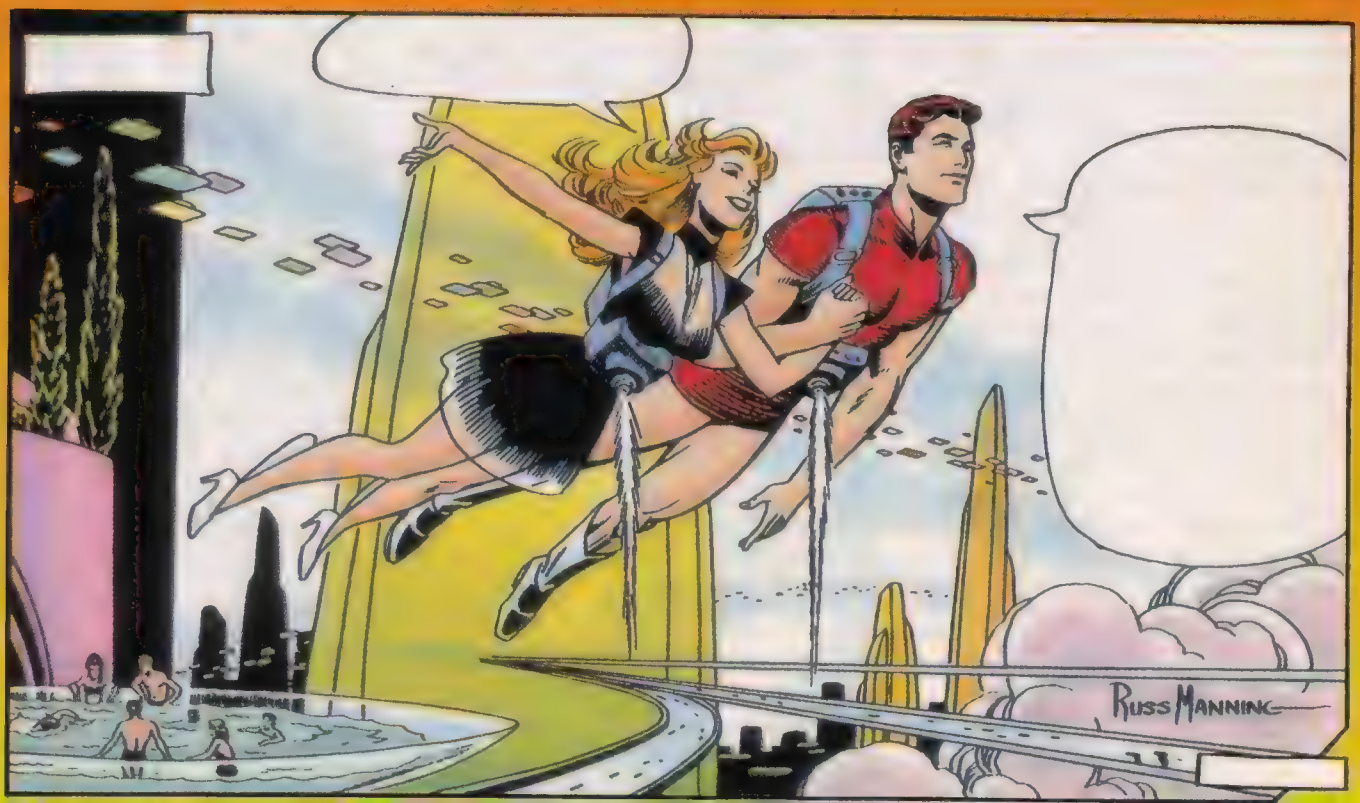
¿Cuál es el objetivo de Jim Shooter? «Hacer el Magnus de los 90 tan memorable como el original. Cuando era un niño, Magnus era uno de mis personajes favoritos. Muchos de los cómics Marvel o DC de ese período me desilusionaban. Recuerdo haber leído cómics de otras compañías -Charltons, Gold Keys-, y nunca eran tan buenos como parecían en la portada. Pero Magnus, con el dibujo de Russ Manning y algunos guiones, me fascinaba. Era genial.

–Cuando abandoné Marvel, me planteé fundar mi propia editorial. Me preguntaba por qué nadie había comprado los derechos de Magnus, por qué no se publicaba. Compré los derechos. De hecho, parece que la idea se nos ocurrió a muchos a la vez. Más o menos cuando yo los compré, un grupo de gente de Western Publishing vino buscando los mismos derechos. Cada dos días, el tipo con el que había negociado los derechos me llamaba, y me decía: «Adivina quién ha venido hoy por los derechos.» Y eran compañías grandes: Marvel, DC y otras. Llegué justo a tiempo.

–Creo que el personaje y los guiones, en su contexto, eran geniales. Y había otros personajes muy buenos de Gold Key/Western Publishing. Algunos tenían un gran potencial, que no ha salido adelante. Magnus es el primero, pero tenemos los derechos de todos. El siguiente será Dr. Solar. Tienen un potencial oculto increíble, y Magnus ha sido uno de los mejores cómics nunca publicados.

»El dibujo de Russ Manning es uno de los mejores que jamás ha habido en el cómic, pero debes juzgarlo en el contexto de los tiempos. Algunos aún aguantan muy bien, y todos eran muy buenos para los 60.

Y si los planes de Vailant funcionan, los lectores de Magnus podrán decir lo mismo dentro de veinticinco años. CS



Dibujo: Paris Cullins/Bob Layton. Color: Janet Jackson.

Dibujo: Dave Dorman

Las últimas cruzadas

La aventura sigue teniendo el mismo nombre... sobre el papel.

Por MICHAEL MCAVENNIE

George Lucas y Steven Spielberg se reunieron para realizar la saga de aventuras más popular de los 80. El guionista William Messner-Loebs y el veterano historietista Dan Barry se unieron también, para que Indiana Jones pudiera buscar las llaves de Atlantis, la primera entrega en cuatro episodios de las aventuras de Indy en la Dark Horse Comics. El formato del libro es muy similar al de *Leyendas de Batman* de la DC; cada guión se fragmenta en cuatro o cinco números. Cada serie de cuatro capítulos se publicará bajo un título diferente: algo así como lo que viene haciendo Dark Horse con Aliens.

«Creo que de esta manera todos tendremos un poco más de flexibilidad», explica Messner-Loebs. En su currículum se cuentan *Flash*, *Johnny Quest* y la tira de periódico de *Batman*. «Estoy escribiendo varias cosas ahora mismo, y creo que Dan está haciendo lo propio. La gente de Dark Horse quiere también ser flexible, probando diversos equipos y temas, además de enfocar desde varios ángulos cada entrega de Indy.»

De acuerdo con creador e ilustrador, el enorme aprecio que sienten por el personaje de Indiana Jones les sedujo para el proyecto. «*En busca del Arca Perdida* es una de mis películas favoritas de todos los tiempos, junto a *Robin*

Personajes y dibujos de Indiana Jones: © y TM 1991 Lucasfilm Ltd.

Hood. La he visto cincuenta o sesenta veces, y nunca me canso. Cuando era pequeño, quería ser arqueólogo, hasta que llegué al instituto y me di cuenta que tenía que estudiar geología. Al final opté por licenciarme en historia y no pude encontrar la ciudad perdida de Troya.»

«He disfrutado cada momento del trabajo –asegura Barry, estrella de la profesión a los cuarenta años, y con *Flash Gordon*, *Spider-Man*, *El cazador de espías*, *Airboy*, *El crimen no paga*, *Toyboy* y *Ms. Mystic* a sus espaldas–. La idea de Indy me encanta, ya que encaja perfectamente con mi manera de contar historias y mi estilo de dibujo.

La trama de *Indiana Jones y las Llaves de Atlantis* viene de un guión rechazado por el cine y reconvertido a aventura conversacional de ordenador. El camino de ambos creadores queda pues plagado de peligros.

»Siempre ha habido humor sardónico, mucha broma en mi trabajo. E Indiana es justo eso.

»Cuando Lucas y Spielberg crearon al personaje, lo hicieron como un tributo a las tiras de cómic y los seriales cinematográficos de mi generación. Indiana Jones es el tipo de cómic que llevo haciendo desde los años 50. A la vez, eso es lo que convierte a Indy en todo un desafío.»

Además del aspecto chocarrero, Barry también se refiere al lado aventurero de Indy. «Me he pasado la vida viajando. He sido buceador y montañero, y he escalado algunos de los picos más altos del planeta. Por lo tanto, he hecho muchas de las cosas que ha hecho Indiana. He vivido esa vida, y quiero reflejarlo en la serie. Todo eso viene de una experiencia personal, y añade algo. Así que cuando dibujo a Indy cayendo en un cráter, no necesito fotos de referencia: yo lo he vivido. Hay gente que dibuja incorrectamente a alguien escalando una montaña. Yo sé cómo se hace, e intento plasmarlo. Lo mismo se puede aplicar a montar a caballo. Es algo sutil: el lector no sabe por qué el dibujo está correcto, pero sabe que lo está . Si lo

Esta nueva aventura nos presenta a una mujer en el pasado de Indy, que le recuerda con mucho «cariño».

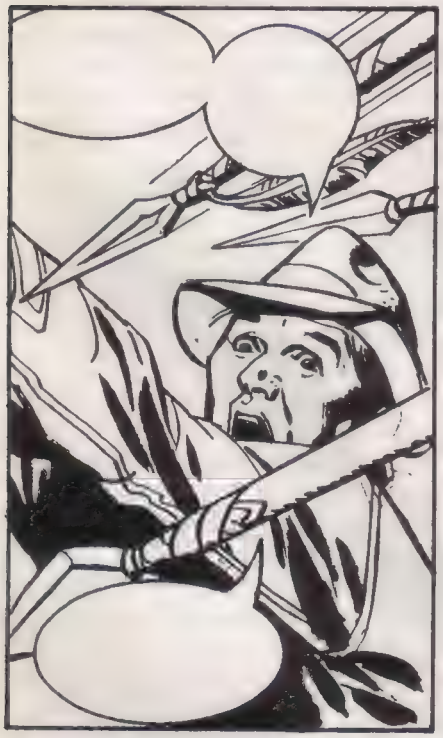
Todos los dibujos de Dan Barry/Karl Kesel: Cortesía de Dark Horse Comics.

Indiana odia a los nazis, sobre todo cuando le roban un ídolo encontrado en su primera expedición.

has hecho, disfrutas dibujándolo, aunque no sea exactamente de la manera que tú lo harías. Aceptas el reto y te diviertes con él.»

Indiana Jones y las llaves de Atlantis se planeó en un principio como el guión de una película, antes de que Lucasfilm decidiera usarlo para un juego interactivo de ordenador que saldrá a finales de año. «La trama del juego estaba a medio escribir para cuando nosotros habíamos empezado –dice Messer-Loebs–. Lucasfilm y Dark Horse trabajan bien juntos. Hay multitud de puzzles y acertijos en el guión, que nosotros hemos adaptado en la narrativa.»

«La historia empieza con Indy dando clases en la Universidad de Barnett. Un extraño le pide que identifique un ídolo de piedra. Para Jones hay algo



familiar en la estatuilla, y descubre que es una de las piezas recuperadas en una expedición suya al Artico. El extraño resulta ser un nazi. Se lleva el ídolo, y empieza la acción.»

«La estrella junto a Indy en las historietas es Sophia Hapgood, que también estuvo en la expedición, y está algo enamorada de Jones. Tiene debilidades místicas, y asegura que hay un lazo "psíquico" con la perdida Atlantis. Así que ya los tenemos a los dos en busca de la Atlántida, antes de que los nazis se apoderen de sus secretos.»

Indiana Jones y las llaves de Atlantis echa un breve pero importante vistazo al pasado de Indy, algo que Messner-Loebs pretende seguir explotando en las siguientes entregas. «Es interesante saber cosas del pasado de Indy. En esta historia, nos enteramos de que su primera excavación arqueológica tuvo lugar en 1929, y que Sophia Hapgood es la primera persona en la vida de adulto de Indiana.»

El equipo creativo debe mantener las situaciones apuradas bajo mínimos, sin llegar a diluirlas.

«La relación entre ambos es muy interesante. Es una amistad genuina más que un romance. En la ficción actual, eso ya no se lleva.»

Con la excepción del conservador del museo, Marcus Brody, ningún otro personaje de las películas aparecerá en el cómic. Según Messner-Loebs, fue decisión de Lucasfilm no incluir personajes tales como Marion Ravenwood o Tapón. «Estamos condicionados por el tema del juego de ordenador. No queda mucho sitio para añadir cosas. Indy recorre nueve países en busca de las llaves de Atlantis, y eso es demasiado movimiento.»

«A Bill no le gustó tener que estar trabajando con la gente del juego a la espalda –confirma Barry–. Había que limitar la cantidad de acción de la historia. No quiero que suene negativo. Es muy comprensible, dado el arduo proceso de Lucasfilm para crear uno de sus juegos de ordenador, y que éste está todavía en fase de diseño. No pueden darnos referencias, así que lo que hicimos fue decirles: "Describid lo que va a pasar, qué cacharros se usan, y los diversos artilugios y reliquias que salen en la historia". Yo los dibujé lo mejor que supe, y si no son adecuados, ya me

Dark Horse espera triunfar allí donde otras editoras de cómics fallaron, al no saber reflejar los momentos tranquilos de Indy cuando no está en plena acción.

harán las correcciones necesarias.» Además de dibujar la serie, Barry ayudó a Messner-Loebs con los diálogos. «Debido a que suelo escribir mis propias historietas, Mike Richardson, el editor de Dark Horse, me dejó escribir la versión final del diálogo. La leyenda de Atlantis es algo en lo que siempre he estado interesado, y, por pura coincidencia, he investigado mucho sobre el tema. Sé que hay mucha gente que se lo toma en serio, al igual que algunos de los personajes. Estoy familiarizado con ello.»

Llevar con éxito las aventuras de Indy a las páginas en cuatricomía podría haber sido un agradable reto para el equipo creativo. Marvel Comics había publicado anteriormente *Las nuevas aventuras de Indiana Jones*, además de diversas adaptaciones de las películas, aunque ninguna gozó del éxito alcanzado por éstas.

«Uno de los problemas en un proyecto como éste es que cosas que te gustan en la pantalla, como la expresión momentánea de un actor, son difíciles de plasmar en el cómic. Claro que una ventaja del cómic sobre el cine es que podemos saber lo que Indy está pensando: en la historieta es muy difícil no saber qué es lo que le está pasando por la cabeza...», pontifica Messner-Loebs.

«He estado dándole vueltas a todo eso, y no he llegado a ninguna conclusión definitiva acerca de cómo funciona de verdad una aventura en cómic. Cuando te embarcas en algo como Indiana Jones a largo plazo, quieres reestructurarlo, y aquí viene el problema. ¿Hasta qué punto puedes hacerlo? Si te pasas, se puede perder todo el parecido con la idea original. No soy dado a tomarme demasiadas licencias con los personajes. Hay una serie de límites cuando una compañía tiene los derechos del personaje con el que estás trabajando.»

«Afortunadamente, debido a la naturaleza de las tres películas, Indy tiene mucha más flexibilidad que cualquier otro aventurero.

»Le hemos visto en muchas facetas, y sabemos que es capaz de asumir más. Me encantaría verle en una historia en la que no saliera de la universidad. O una historia que no tuviera nada de sobrenatural. Que pudiera descubrir alguna cosa que no se destruyera al final. Acabamos de empezar, y tenemos que desarrollar nuestras propias ideas y guiones.»

Uno de los aspectos que Messner-Loebs quiere explotar es el de Indy como profesor; por eso le parece correcto incluir algunos estudiantes como personajes secundarios.

«Pienso que la motivación como profesor de Indy, además de la de aventurero, es una de nuestras contribuciones más novedosas a la serie. El resto, claro está, es la búsqueda de Atlantis. Hay globos, submarinos, ciudades sumergidas, explosiones, tiros a go-go y enormes bibliotecas. Es una mezcla de acción y reflexión.»

Mientras que Messner-Loebs lo ve como una mezcla, Barry piensa que los dos elementos trabajan de forma natural. «No hay conflictos entre la acción y la reflexión. Es algo que he aprendido después de tres décadas de estudiar a los grandes maestros, y no hay mejores modelos de lo que digo que Milton Caniff o Will Eisner. Por ejemplo, fíjate de la caracterización humana que emana del miedo a las serpientes de Indy. El personaje "eleva" la acción: no hay que ralentizar ésta para caracterizarlo.»

Ambos artistas confían que la serie de la Dark Horse triunfará allá donde la de Marvel falló.

«Creo que en la versión Marvel, la noción de aventura era correcta, pero fallaba en el sentimiento de arqueólogo de Indy, o en los momentos de tranquilidad. Una de las cosas que la gente más disfruta del Arca Perdida son los momentos en los que no hay acción, como la noche en que Indy merodea por la excavación, o simplemente cuando pasea por la calle con el mono. Todos estos elementos son importantes, y dan una sensación de realidad.»

Barry añade: «La gracia de las historias de Indiana Jones es que son imposibles e improbables, pero parecen creíbles. Es lo que llevo haciendo con *Flash Gordon* desde hace treinta y cinco años.

»Hay quien dice que la diferencia entre mi Flash y el de Alex Raymond es que yo le he hecho más apegado a la Tierra, más humano. Ese es mi fuerte a la hora de contar y dibujar historias, y lo mismo pasará con Indy. Es falible, suda y es real. Y esa es mi meta: el realismo.» CS

NUEVE SALONES Y MEDIO

LIBRO PRIMERO

Capítulo primero: Los orígenes. – Todo empezó por una mujer. Una mujer y Makoki. Curioso dato en un mundo en el que las mujeres brillan por su ausencia, como autoras, editoras y lectoras.

Era 1980 y a Marta se le ocurrió que en Barcelona se podía hacer un Salón del Cómic, si se le proponía un proyecto serio a la Feria de Muestras. Su único contacto era la librería Makoki, entonces santuario de los «otros» tebeos y punto de tertulia obligado con Felipe Borrayo. Eran los tiempos del primer *boom* de los cómics adultos en España, cuando todo el mundo confundía Totem con Toutain, intuyendo premonitoriamente una fusión que no se produciría hasta finales de la década. Y, sobre todo, era el inicio de la edad de oro del reinado de Josep Toutain.

Felipe Borrayo, Makoki para los amigos, espoleado por la idea de Marta, movilizó a Toutain y éste se puso como una moto. Convocó en su editorial a las fuerzas vivas del tebeo, los Coma, Gubern, Blasco, Mora, Marzal, Fernández, etcétera, y, algunos, no convocados, nos infiltramos procurando pasar desapercibidos. Tras agotadoras discusiones sobre la representatividad y la no representatividad de los presentes, más reuniones, deserciones, peleas y similares, se creó un comité organizador que, tras rechazar la posibilidad de realizar el Salón en el marco del Salón de la Infancia, vendió con éxito el proyecto a la Feria de Barcelona. Editores, agentes, dibujantes, guionistas, críticos, libreros, y hasta los aficionados, tuvieron representación en el comité.

En octubre de 1980 se fijó la fecha de mayo'81 para el primer Salón, y se empezó a trabajar. Inmediatamente surgió la oposición, encabezada por Mariano Ayuso, desde Madrid, quien acuñó el término «Feria de las Vanidades», en vista de que el Salón no le había pedido su opinión.

Román Gubern dimitió, sin haber ido ni a una sola reunión, acusando al Salón de falta de dimensión cultural; Javier Coma le secundó diez días después, momento que aprovechó el que esto suscribe para infiltrarse de modo oficial en el comité, aprovechando las vacantes existentes en el cupo de críticos, aunque distara mucho de tener la altura moral de los dimitidos.

Capítulo segundo: ¡Llega Rocabert! – Josep Rocabert es un genio. De esos que hacen buena la frase de «genio y figura hasta la sepultura». El fue quien, en 1980, organizó la primera expedición catalana a Angoulème. La clásica excursión en la que crees que tienes un hotel reservado y acabas durmiendo en el albergue juvenil o en la «Pensión Lolita». Desde entonces, Rocabert se las ha apañado para montar cada año un pesebre, sea en Angoulème o en Grenoble. Todo el mundo tiene algo contra Rocabert, pero él siempre está ahí, prometiendo el oro y el moro, con un señorial porte, frente al cual sólo tienes una cosa clara: jamás le comprarías un coche usado.

Pero no seré yo quien parta una lanza en favor del *glamour* del mundo del cómic. Sólo como anécdota, citaré una de mis experiencias con el amigo Rocabert: cuando el hombre me convenció para alquilar un «chalet» en Angoulème y me encontré compartiendo chabola con cuatro desgraciados colegas, junto al río. Río que tuvo a bien desbordarse

Manuel Vázquez recogiendo, en 1981, el Premio del Club de Amigos de la Historieta.

El alcalde de Barcelona, Pasqual Maragall, saluda a otro ilustre, Piter Pank.

Hugo Pratt ante la entrada al Salón de 1988, en las Atarazanas.

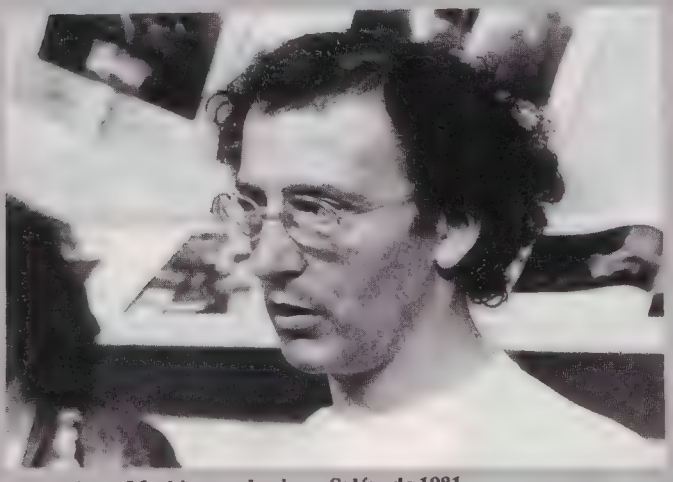
(como todo el mundo sabe, en Angoulème) y nos dejó más colgados que un abrigo de verano, durmiendo en la calle.

Pues bien, cuando las gracias de Rocabert no eran tan populares, apareció como organizador de un Salón del Cómic de Sitges, que iba a ser cultural de verdad y se iba a celebrar unas semanas antes del proyectado Salón de Barcelona, con el contubernio de los disidentes barceloneses, cuya cabeza visible en la Tierra no era otra que la de Javier Coma.

Así que logró que el primer acto público del futuro Salón de Barcelona fuera una guerra de declaraciones, proyectos, puñaladas traperas, enredo institucional, amenazas de suspensión, intervenciones políticas y pacto final. Pacto consistente en realizar algunas actividades lúdico-culturales en Sitges y dejar el Salón en Barcelona.

Este enfrentamiento prematuro puso de manifiesto la escasa

El dibujante Burne Hogarth, invitado al Salón de 1989.



El dibujante Moebius en el primer Salón, de 1981.

Nuestra editorial, siempre presente en el Salón.

consistencia y nivel del sector, lo cual supuso un punto de partida debilitado, frente a la estructura organizativa de la Feria de Barcelona, que a partir de entonces nunca nos tomó demasiado en serio.

Capítulo tercero: El Salón de Corben. – Finalmente, del 27 al 31 de mayo de 1981 tuvo lugar el primer Salón, en el Palacio Victoria Eugenia del recinto ferial. Diez mil entradas vendidas y un elenco de estrellas del cómic, con el idolatrado Richard Corben a la cabeza (un hombretón de una timidez exagerada, que se pasó los cuatro días huyendo del acoso de los fans) fueron las notas destacadas del evento.

Junto al citado Corben, nos visitaron Moebius, Will Eisner, Alex Toth, Milo Manara, Enki Bilal, Joost Swarte, Neal Adams, Wilhem y Toppi, además de decenas de autores del país.

Este primer Salón, como todas las cinco primeras ediciones, lo fue del Cómic y la Ilustración. Es así como en los catálogos de autores que se editaron anualmente, se encuentran muchos ilustradores ajenos a la historieta. Los mismo ocurrió en la exposición general, que agrupaba por un igual a dibujantes, guionistas e ilustradores.

De la edición de 1981, recuerdo con especial cariño la exposición titulada «Nuevo Cómic» (formada mayoritariamente por autores de la revista «El Víbora»), en cuya entrada figuraba un vistoso cartel que prohibía la entrada a menores de dieciocho años, lo cual originó algún que otro incidente.

Es curioso recordar que, entonces, el Salón no otorgaba premios propios, por lo que se aprovechaba la cena oficial para entregar los premios del hoy extinguido Club de Amigos de la Historieta. Premios que incluían el apartado dedicado a la labor de toda una vida. Y digo que es curioso, porque en 1981 este premio recayó en Manuel Vázquez, el mismo premio y el mismo premiado que en la última edición de 1990.

No hubieron grandes variaciones en las siguientes ediciones. Otros visitantes ilustres fueron sumándose a la lista de invitados del Salón: Hugo Pratt, Joe Kubert, Bruce Jones, Liberatore, Gillon, Jim Shooter, Alberto Breccia, Art Spiegelman, Milazzo, Berardi, Margerin, Carlos Trillo, Jodorowski, Chris Claremont, Mezières, Muñoz, etc.

En 1984 se crearon los premios Gaudí del Cómic y la Ilustración. Quince premios en total, de los que vuelve a ser curioso recordar que en el apartado a la obra de toda una vida recayeron en Ambrós (1984) y Figueras (1985). Es decir, en los mismos autores que ganaron el mismo premio, con distinto jurado, en las ediciones de 1989 y 1988, respectivamente.

Capítulo cuarto: Tractores y tebeos. – El matrimonio Cómic-Feria fue entrando en crisis con el paso del tiempo. Por una parte, el Salón no era rentable para los criterios de la Feria, ya que no se vendían los suficientes metros cuadrados de estands ni suficientes entradas al público. Por otra parte, el presupuesto de la Feria era insuficiente para efectuar actividades culturales, y una

promoción ciudadana mínima. El tiempo hizo decaer la energía inicial, y el desastre se produjo en 1985, con motivo del quinto Salón, cuando se decidió incluir el certamen en el marco de la Feria de Muestras.

Aislados en un segundo piso inencontrable, sin la menor señalización exterior o publicidad en la ciudad, y obligados a mantener abierto el *show* durante diez días, este Salón acabó en sublevación general.

Llegar al Salón suponía atravesar espacios singulares, dedicados a repúblicas africanas, degustar cafés exóticos en pabellones caribeños, contemplar toda clase de tractores y maquinarias agrícolas, desayunar jamones de Teruel y un sinfín de posibilidades más. Para los expositores, eran éstos los mayores alicientes... éstos, y la conspiración. Conspiración que buscaba en librarse de la Feria y realizar un Salón en el Born.

Y así acabó todo.

LIBRO SEGUNDO

Capítulo primero: Medio Salón.—De nuevo reunido un comité de notables, capitaneados por Josep Toutain, se inician las gestiones para encontrar apoyos oficiales para relanzar el Salón. De nuevo un grupo de infiltrados vocacionales conseguimos estar en el meollo de la cuestión. Y, de nuevo, antes de empezar, se inician las guerras intestinas, que están a punto de dar al traste con todo.

En 1986 se hace un simulacro de Salón, invitando a personalidades internacionales y otorgando los Premios Gaudí en una discoteca de medio pelo.

En 1987 se crea la Asociación de Profesionales del Cómic, para aparecer como interlocutores válidos ante las administraciones. Objetivo que no se logra, pero que sí logra poner la maquinaria en marcha, en 1988, gracias al apoyo entusiasta del Gremio de Editores de Catalunya.

Se crea entonces Ficomic, una Federación que agrupa a los diferentes gremios, y está abierta a integrar a todas las asociaciones profesionales que existan y que tengan relación con la historieta.

El objetivo de Ficomic es la organización anual del Salón y, ante la ausencia de candidatos serios que tuvieran estudios y hablaran inglés, se me nombra coordinador del Salón, secretario de Ficomic, señora de la limpieza, chico de los recados y superhéroe de los tebeos.

Entrada a las Atarazanas, durante el Salón de 1988.

Exposición sobre la Nueva Historieta en la Sala Santa Mónica, organizada por el Salón de 1989.

Cena del Salón de 1983, con la actuación del grupo Los Viñetas.

Ultimo capítulo: El triunfo. Cerrado el período de crisis de mediados de los años 80, y aparecida una nueva generación de adictos a los tebeos, la nueva etapa del Salón se presenta en un contexto notablemente distinto del que se daba en la última edición anterior. El apoyo del Ayuntamiento y de la Generalitat, al que se ha sumado el del Miniterio de Cultura desde 1989 (con un empuje sorprendente, que en 1991 le sitúa como primer patrocinador del Salón), permite que el cincuenta por ciento del presupuesto de cada año se dedique a actividades culturales, lo que ha supuesto un avance importante. Hasta este año no se ha podido realizar el Salón en el Born, pero desde 1988 se ha celebrado en un espacio céntrico de la ciudad, lo que ha motivado un espectacular aumento de público, hasta situar en sesenta mil los visitantes del año 1990.

Se ha podido seguir contando con autores importantes de la talla de Mattoti, Lauzier, Uderzo, Morris, Bourgeon, Hogarth, Lee Falk, Chaykin, Bob de Moor, Giardino, John Romita Sr., Vuillemin, etcétera. Se han creado los Premios del Salón, con dotación económica, y se han multiplicado las exposiciones y las publicaciones. Todo con un presupuesto cuatro veces inferior al de otros salones europeos.

Y este año, al fin, el Salón habrá tenido la ubicación más deseada. Espero que ello devuelva el equilibrio al universo, al de los cómics y al mío propio.

¡Era un trabajo sucio, pero alguien tenía que hacerlo!

—Joan Navarro

Dibujo: Kelley Jones/Macom Jones III. Colores: Steve Oliff.

Dibujo: John Bolton.

Gaiman sigue con *Sandman*, pues le permite contar cualquier historia.

Por JOE NAZZARO

SOÑANDO MILAGROS

Ni el mismísimo Señor de los Sueños deja

En muy pocos años, Neil Gaiman se ha convertido en alguien a tener en cuenta dentro del mundo del cómic. *Orquídea Negra*, publicado en España por Ediciones Zinco, su primer título para DC Comics, fue un éxito inesperado en 1988. No sólo se reconocía su original aproximación a clásicos como Batman o Lex Luthor, sino su acierto al revivir una oscura heroína de los años setenta, caída en el olvido.

El siguiente proyecto de Gaiman fue *Sandman*, aunque realmente lo había creado antes que *Orquídea Negra*. Gaiman recuerda que *Sandman* estuvo mucho tiempo parado en la mesa de la editora Karen Berger, hasta que Dick Giordano y Jeanette Kahn se lo pidieron. Pocos meses después, *Sandman* era uno de los bestsellers de horror de DC.

Los últimos meses han sido muy ajetreados para Neil Gaiman. Acaba de publicar otra novela, una miniserie en formato prestige para DC, y tiene suficientes proyectos para llenar un buen escritorio. Esto por no mencionar sus colecciones periódicas: *Sandman*, mensualmente, y *Miracleman* cada dos meses, para Eclipse.

El preferido de Gaiman es *Sandman*, una colección que sigue sorprendiendo y deleitando a sus fans, con sus originales guiones, y con un personaje principal que a menudo sólo aparece en unas pocas viñetas. Parte de la gracia de escribir *Sandman*, según Gaiman, es la libertad de escribir lo que te dicte tu imaginación. «Al principio, cuando me planteé cómo iba a ser *Sandman*, lo que no quería hacer era una serie sobre un único punto, un monstruo del mes. No quería crear a un luchador contra el crimen, porque tendría que estar siempre luchando contra el crimen. Ya me veo al cabo de seis meses, desesperado, pasando de todo y dedicándome a otra cosa.»

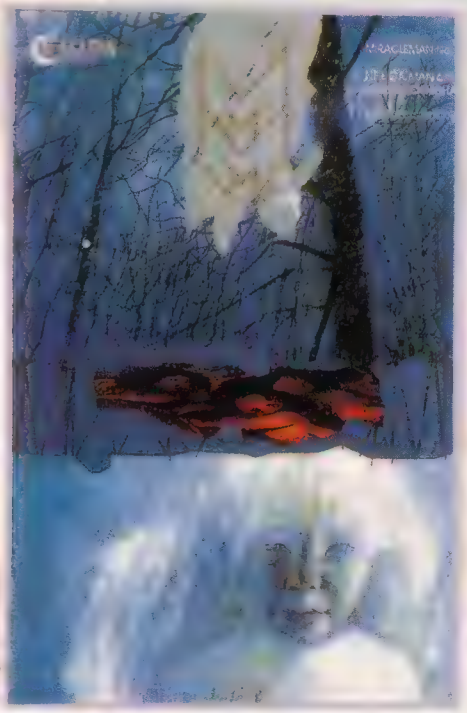
«Lo que yo quería era encontrar la fórmula de un cómic que fuera cada vez que yo quisiera diferente, pero sin romper con el espíritu original. Esto es

Dibujo: David McKean

El punto de vista de Gaiman sobre el Dr. Destino no es nada comparado con lo que quiere hacer con «Dr. Extraño: Los años perdidos».

«El número dos fue el único con el que no sintonicé, porque aparecen el Espectro, y un montón de coristas extras», afirma Gaiman de su colaboración en «The Books of Magic».

«Por definición (Alan Moore), es probablemente el más difícil de seguir», admite Gaiman de su herencia Miracleman.



Dibujo: John Bolton

Sandman: Una cosa que me permite contar cualquier historia. No tiene que luchar contra nadie. Más bien quiere que le dejen solo.»

Sandman está ahora en la *Temporada de las Nieblas (Season of Mists)*, un guión que durará hasta el número 27. «Continúa los números 4 y 9 de *Sandman*, las historias en el Infierno y la de los africanos –explica Gaiman– En el número 21, *Sandman* se arrepiente de haber enviado a una chica de dieciséis años al infierno durante diez mil años por que no le quería. Baja al Infierno a rescatarla. Es *Lucifer, el reencuentro (Lucifer, the rematch)*. Es como el número 4 pero a lo grande. Seguro que nadie se lo imagina.»

«El resultado es muy raro y confuso, con cantidad de dioses: dioses noruegos, dioses egipcios, dioses japoneses, el orden, el caos, demonios, ángeles, y en otro plano, la muerte vuelve a la Tierra. Esta es la historia que creó Matt Wagner, y que sucede en un internado de chicos. Cuando termine, estaré tan cansado que me dedicaré a hacer historias cortas de nuevo.»

que Neil Gaiman descanse.

La otra serie regular de Gaiman es *Miracleman*, que continuó a partir del número 17. Seguir los pasos de Alan Moore es algo que desanimaría al escritor más pintado. Gaiman lo aceptó casi sin dudar «Es muy duro seguir a Alan. Por definición, es casi el más duro de seguir. Pero como él me pidió que lo hiciera en 1986, me es un poco más fácil. Me llamó por teléfono: "Neil, voy a dejar *Miracleman* cuando termine el tercer libro. De aquí a seis u ocho meses. ¿Quieres continuarlo?" Me quedé patidifuso, y dije sí. No sé si puedo hacerlo, pero vale.»

–Lo más salvaje es que había escrito muchas de las historias en 1986, cuando *The Golden Age (La edad dorada)*, y cuando tuve que reescribirlas en 1990 vi que yo había cambiado. Tenía que releer cada una de mis historias para ver qué interés tenían ahora para mí. Por ejemplo, la vuelta de Gargunza es un guión que escribí hace cuatro años. Para meterme de nuevo en la historia, hice que tratara sobre Andy Warhol, que lo narrara Andy Warhol, y que el dibujo fuera como si Andy Warhol hiciera cómics.

En *The Golden Age*, *Miracleman* se sentará durante unos meses a mirar cómo el cómic explora la idea de una sociedad perfecta. Si algunos lectores no acaban de ver claro lo de los cómics utópicos, Gaiman promete que las cosas se volverán más tenebrosas dentro de poco.

–Después de *The Golden Age*, vendrá un guión llamado *The Silver Age (La edad de plata)*, en la que un antiguo personaje de los Miracleman vuelve de la muerte. Se centrará casi únicamente en Miracleman, Miraclewoman y

Dibujo: Mark Buckingham.

Habiendo planeado el libro en 1986, para cuando Neil Gaiman comenzó a escribir Miracleman en 1990, su perspectiva de las cosas había cambiado.

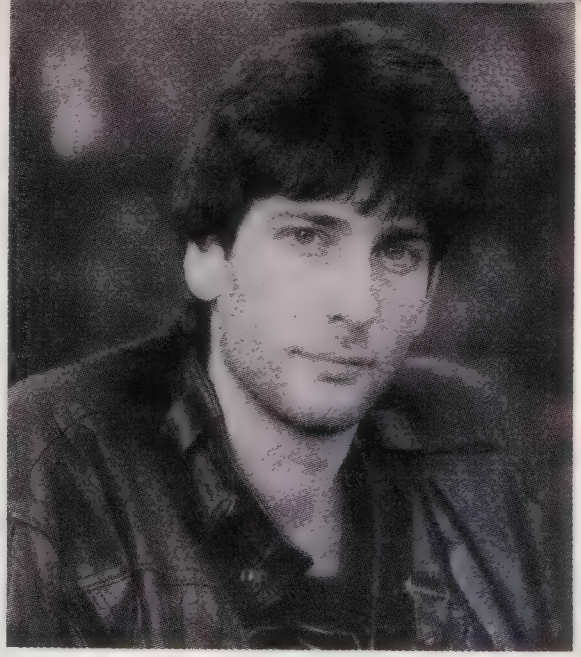
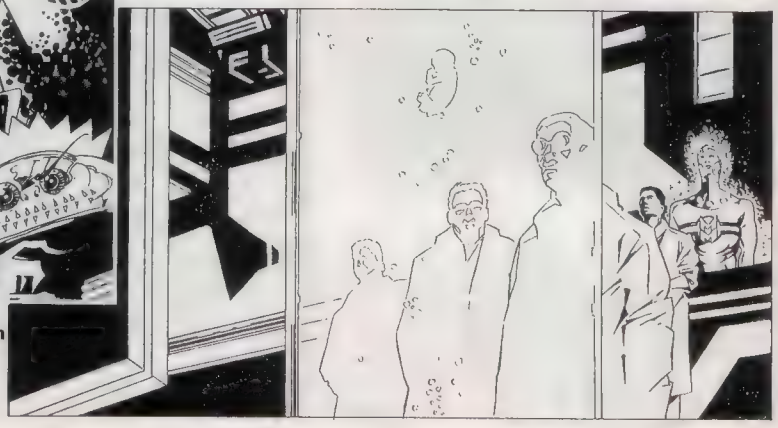


Foto: Mirlan Berkley.

Dibujo: Mark Buckingham.



Miracleman se ha sentado a ver «La Edad Dorada». Pero él y otro personaje volverán en «La Edad de Plata».

Winter, y en la sociedad dentro de diez años. Le seguirá *The Dark Age (La Edad Oscura)*, que comienza dentro de doscientos años, con otro personaje, Miracleman, volviendo de entre los muertos.

Gaiman piensa recuperar algunos personajes abandonados de la «edad de plata» de los cómics, que por uno u otro motivo, han sido olvidados.

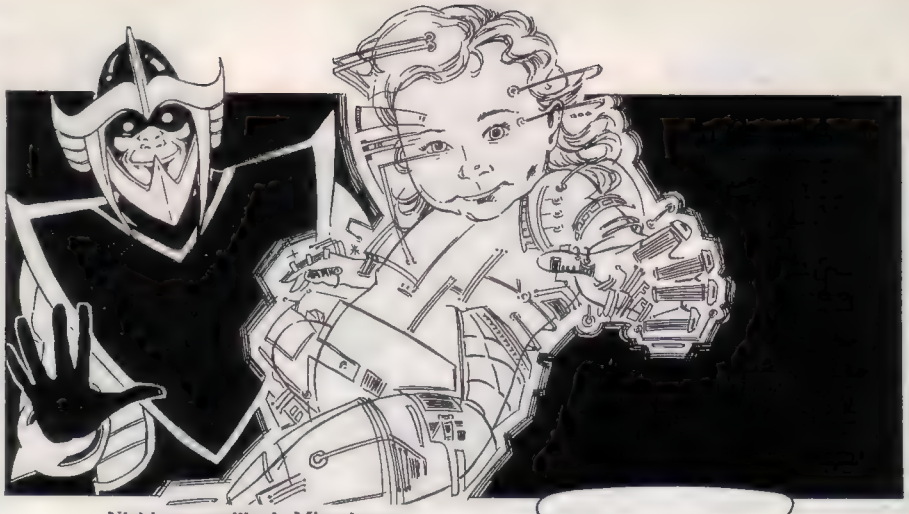
«En los años 80, la gente es demasiado realista con las tonterías, y las desprecia. Creo que muchas son muy hermosas, y voy a utilizarlas en Miracleman. Si quieres ver kriptonita roja, kriptonita verde o kriptonita dorada de nuevo, lee Miracleman. Si quieres ver de nuevo al "Cuerpo de Patrulla Espacial Canino", lee Miracleman. Si quieres ver a los robots de Superman, ahí estarán. Van a cambiar, como Alan hizo con la ciudad embotellada de Kandor. En vez de meterlos en Superman, lo que voy a hacer en *The Silver Age* es mezclarlos con el mundo de Miracleman. No sé si la kriptonita roja va a ser una droga, un mineral o una enfermedad venérea. ¿Qué te pasa si llevas una cabeza de hormiga gigante durante veinticuatro horas?»

Su último proyecto es *Books of Magic*, una guía en formato prestige al universo mágico de la DC. Cuando Karen Berger se lo ofreció, el guionista decidió rechazarlo, pero cambió de opinión al ocurrírsele una idea. «Estaba pensando en el "Cuento de Navidad", cuando los fantasmas de las Navidades presentes, pasadas y futuras se llevan a Ebenezer Scrooge. Vale, tenemos a un niño de doce años, que puede llegar a ser el mago más poderoso que el mundo haya visto, si elige el camino de la magia.»

«Un grupo de gente, a la que John Constantine llama burlonamente la "Brigada Gabardina" (El Fantasma Errante, Dr. Oculto, Constantine y Mr. E.), decide educar al chico, para que pueda tomar una decisión correcta. El Fantasma le enseña el pasado; Constantine, América; Dr. Oculto le lleva a mundos lejanos y soñados, y E. le enseña el futuro, llegando al límite del universo.» Aunque *Books of Magic* pretende ser una guía del universo DC, Gaiman opina que tuvo la oportunidad de dar a los personajes un toque personal. «El número dos fue el único con el que no sintonicé: aparecen el Espectro, Madame Xanadu, el Barón Winter, Zatara, y un montón de coristas extras. El número 3 apenas tiene magia DC. Al final, aparece *Sandman*, y toca un poco otros reinos, pero básicamente es un cuento de hadas. Vas al mercado de los duendes, y te encuentras con la reina de las hadas. La primera parte del número 4 trata sobre el futuro cercano, y sigue al universo DC, pero cuando nos acercamos al fin de los tiempos, es "Continuidad de Universo Neil".»

«Aparte del querido viejo E., que es una verdadera clave, no me lié con los personajes. Los miro desde mi punto de vista, pero no les hago nada radical. Por ejemplo, mi Zatanna es un poco más amable y sensible que el resto de las Zatannas que he visto hasta ahora, pero eso se debe a que tiendo a·crear

En Miracleman reaparecerán puntos de «La edad de plata» de los cómics.



Los buenos tiempos se acaban con el advenimiento de «La edad oscura»

Niebla es semilla de Miracleman.

Dibujo: Mark Buckingham.

Dibujo: Marck Buckingham

«Winter Tale» es otro vistazo a la perfecta sociedad de Miracleman.

mujeres sensibles.» Gaiman ha cogido cariño a Mr. E., que hasta ahora sólo había aparecido en unos pocos números de *House of Secrets (La casa de los secretos)*. «Está como un cencerro. Está tan equilibrado como una pirámide boca abajo, pero puede ir al futuro, y los demás, no, y puede ver ciertas cosas. No está ciego del todo, y cree que puede ver el bien y el mal en las almas de la gente. Su punto de vista es: "Quizás algún día hagas algo malo. Si te mato ahora, seguro que no pasará." No es un buen colega. Como ve que este chico, Tim, puede ser algún día poderoso y volverse malvado, planea matarlo.»

«Mr. E. se ha vuelto tan famoso que ya tiene su propia serie, que se llamará simplemente "E". He visto el proyecto, y comienza cuando *Books of Magic* acaba. Será una serie muy rara.»

Gaiman acaba de publicar su primera novela, *Good Omens (Buenos presagios)* escrita junto al humorista de la fantasía Terry Pratchett. Gaiman explica cómo nació la colaboración. «Escribí unas cinco mil palabras de *Good Omens* hace unos cinco años, pero las guardé en un cajón. Sólo se las enseñé a Terry. Dieciocho meses después, Terry me preguntó si hacía algo con ellas. No. Dijo: "Me gustaría hacerlo. Envíamelo o lo hacemos juntos". Respondí "Caramba, hagámoslo juntos". Escribimos locamente durante nueve semanas.»

«Yo ya no tenía el texto en el ordenador, por lo que envié a Terry la impresión que guardaba en el cajón. El la introdujo de nuevo. Cuando terminó, las cinco mil palabras se habían convertido en diez mil, y después de esto, seguimos escribiendo.

La cubierta de *Good Omens* dice que el libro se escribió «en las cuatro o cinco horas diarias en que ambos autores estaban despiertos», pero Gaiman dice que no fue coser y cantar «Es muy fácil de decir. El guión lo hacíamos por teléfono. No necesariamente quien tenía una idea escribía la secuencia.»

«Punto dos, escribíamos en un diskette que iba y venía. Tratábamos de asegurarnos de que sólo existiera una versión máster, con lo que no parábamos de ir y volver del correo. Uno escribía un borrador, y el otro lo modificaba. Tres, no hicimos capítulos. Creábamos personajes y los hacíamos evolucionar, y después se los pasábamos al otro.»

«La cruz es que hay cosas que no sabemos quién las hizo. Está todo mezclado. Hay escenas por las que Terry me ha felicitado, diciendo: "Me encanta esto que pusiste", y le he respondido "¡Pero si es tuyo!". Otras veces yo decía "Estoy orgulloso de esta línea.", y Terry me cortaba: "¿Tu la escribiste? ¡Pensé que la había hecho yo!".»

Volvamos a los cómics. Ahora que Gaiman ya ha cumplido para DC, ¿querrá escribir algo para Marvel? «Cris Claremont me llamó ayer noche, sugiriendo que podríamos hacer una miniserie Phoenix/Death –ríe el autor malévolamente–. La gente que espera ver un cruce Marvel/DC con Batman y Lobezno va a quedarse

Dibujo: Kelley Jones/Macom Jones III. Colores: Steve Oliff.

Gaiman y *Sandman* seguirán juntos. Esto incluye una novela gráfica en camino.

Dibujo: Kelley Jones/Macom Jones III. Colores: Dan Vozzo.

«Es *Lucifer, el reencuentro (Lucifer, the rematch)*. Es como el número cuatro de *Sandman* pero a lo grande. Seguro que nadie se lo imagina», dice Gaiman de la serie actual, «Seasons of Mist».

con las ganas. No sé por qué, me parece que con las cosas que hago... Marvel me contrataría para una serie, haría el número uno y dirían que... (taco censurado).»

«Me gustaría publicar *Dr. Extraño: Los años perdidos*. Mira al Dr. Extraño. Es un cirujano de éxito. Después, se convierte en un alcohólico y maleante. Entonces, va al Tíbet a ver al Anciano. Siempre me pregunté cómo se lo montaría un cirujano expulsado, un médico en Greenwich Village en 1962 para conseguir el dinero para viajar al Tíbet. Puedo hacer una miniserie muy buena con el Dr. Extraño en esa época, robando drogas y practicando abortos en callejones por dinero para ir al Tíbet. No creo que Marvel pueda hacerlo.»

Puede que *Dr. Extraño: Los años perdidos* no sea un proyecto a corto plazo para Gaiman. Pero tiene proyectos suficientes para mantenerle ocupado varios años. Por ejemplo:

–*Night Circus (Circo Nocturno)*, un cómic de Batman dibujado por Simon (Lobo) Bisley.

–*Sweeney Todd*, con Tom (Puma Blues) Zuli para Taboo. Gaiman dice que ahora está comenzando con el proyecto. «Tengo que investigar mucho en el Museo Británico, y el mayor problema es conseguir el tiempo para hacerlo.»

–Un proyecto secreto con Matt Wagner, con un "personaje muy importante de la DC".

–La segunda novela, llamada "Wall" (Muro), cinco mil palabras, que duermen en un cajón, esperando ser terminadas.

–Dos historias para "Hellraiser", de Epic. La primera, coescrita por Pete Atkins, que escribió el guión de "Hellbound: Hellraiser II". La otra será ilustrada por Dave McKean.

–Una novela gráfica de Sandman, por Gaiman y McKean.

–*Signal to Noise*, también de Gaiman y McKean. Una colección de las tiras que aparecieron originalmente en "The Face", que serán publicadas por Víctor Gollancz, el editor británico de "Good Omens". La pareja escribe otro libro para Gollancz, "Mr. Punch". Además, Gaiman dice que varios estudios están interesados en los derechos de "Good Omens".

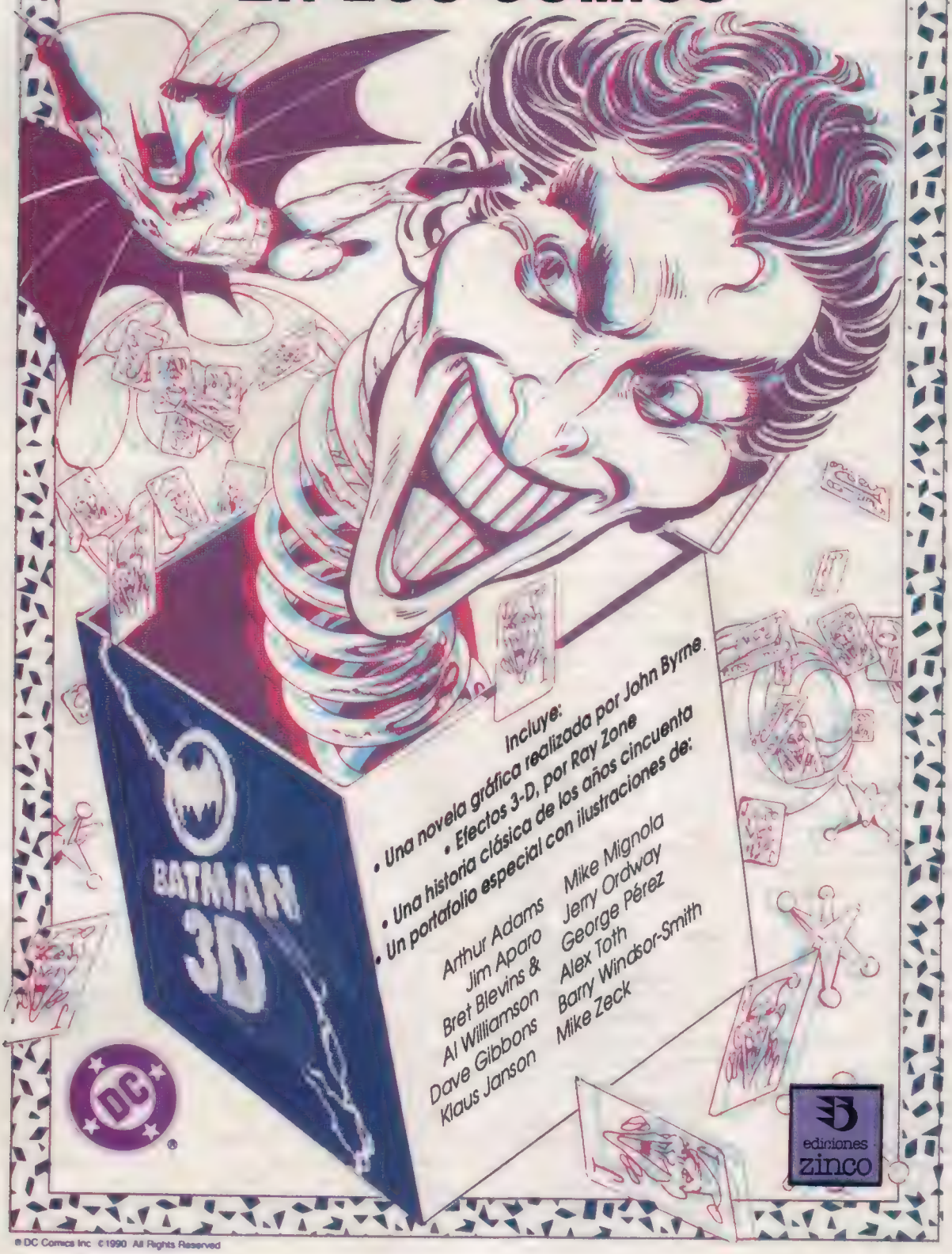
Parte del trato sería un guión Gaiman/Pratchett.

Con tantos proyectos en la recámara, Gaiman no puede evitar quejarse de la falta de tiempo.

«Te frustra. Si coges un proyecto es como si te mudaras a él. Sería horrible encontrarme que "Sweeney Todd" ya no me interesa. Con Batman, hay episodios que he reescrito cuatro veces. Me gustaría estar siempre trabajando en "Sweeney Todd". Me encantaría terminar de una vez "Night Circus", que ya tiene tres años. Es frustrante, excepto por *Sandman*. Lo mejor de *Sandman* es hacer uno cada mes. Es precioso.»

Aparte de sus frustraciones, Neil Gaiman sigue siendo uno de los guionistas de cómics más ocupados. A juzgar por su lista de compromisos, que crece cada mes, no tiene más remedio. CS

UNA NUEVA DIMENSION EN LOS COMICS



Incluye:

- **Una novela gráfica realizada por John Byrne.**
- **Efectos 3-D, por Ray Zone**
- **Una historia clásica de los años cincuenta**
- **Un portafolio especial con ilustraciones de:**

Arthur Adams
Jim Aparo
Bret Blevins &
Al Williamson
Dave Gibbons
Klaus Janson
Mike Mignola
Jerry Ordway
George Pérez
Alex Toth
Barry Windsor-Smith
Mike Zeck

ediciones zinco

® DC Comics Inc. ©1990 All Rights Reserved

COMICS Screen

En esta sección damos cuenta de los rodajes y proyectos de realización cinematográficos y televisivos más destacados sobre personajes del mundo del cómic. Es posible que algunos de ellos jamás lleguen a ver la luz y otros experimenten cambios en los distintos procesos de filmación. Os tendremos puntualmente informados de cualquier alteración que pudiera producirse. Las abreviaciones que encontraréis en cada párrafo corresponden a: G = guión, D = director, P = productor.

The Addams Family (La Familia Adams). Película basada en una serie de humor negro de la televisión. P: Orion Films. D: Barry Sonnenfeld. G: Caroline Thompson y L. Wilson. Morticia lo interpreta Anjelica Huston. Gómez, Raúl Julia y Fester, Cristopher Lloyd. Posible serie de TV tras el estreno del filme.

The Airtight Garage (El Garaje Hermético). La conocida obra de Jean Giraud, «Moebius», en dibujos animados. P: Soyuzmultifilm Studios, North American Trading CO. & Starwatcher Graphics. G: Randy Lofficier. En fase de producción.

The American. Filme. El aguerrido héroe de la compañía Dark Horse. P: Joel Silver. G: Mark Verheiden.

American Flagg. Filme en proyecto.

An American Tail 2: Fievel Goes to West. Secuela de Fievel y el Nuevo Mundo, película de dibujos animados producida por Steven Spielberg. Se tiene previsto el estreno para finales de este año. Serie de televisión en proyecto por Hanna-Barbera.

Annie. Secuela del musical *Annie*. En esta ocasión, la famosa huerfanita se enfrenta a la venganza de la señorita Hannigan. D: Lewis Gilbert.

Ant-Man (El hombre hormiga). Basado en el personaje Marvel. Filme en proyecto.

Archie. La pandilla de adolescentes de la escuela de Riverdale en la pantalla grande, con actores reales. G: Nora & Delia Ephron. Warner Brothers. D: Joel Schumacher. El papel de Archie lo interpreta Corey Haim.

Arzach. El enigmático héroe de Moebius cobra vida en un filme producido por Kirk Thatcher.

The Avengers (Los Vengadores). El dúo de detectives británico formado por Emma Peel y John Steed, famosos por una serie televisiva en los años 60. No confundir con los personajes de Marvel. G: Sam Hamm.

Batman II. El guión está ahora en manos de Dan Waters. Dirige de nuevo Tim Burton y repite como Batman el actor Michael Keaton. El villano principal es *El Pingüino*, interpretado por Danny DeVito. También aparecerá *Catwoman*. Serie de dibujos animados en preparación para 1992.

Beetle Bailey. El soldado de la tira humorística de Mort Walker. Filme en proyecto.

Beetlejuice (Bitelchús). Nuevos episodios de dibujos animados y una próxima secuela cinematográfica a la vista. De momento se está escribiendo el guión.

Blackhawk. Filme basado en el héroe aviador de la compañía DC Comics. Produce la Amblin de Spielberg. G: Dan Aykroyd

Blackman. Filme sobre un superhéroe de la ciudad de Los Angeles. De momento no hay más información.

Blade. Película basada en el personaje cazavampiros de Marvel Comics. G: Lee Goldberg y William Rabkin.

Blondie. Filme musical con la rubia hogareña creada por Chic Young. Estudios Disney. G: Alfred Uhry. P: Francine LeFrak y Dean Young.

James Bond. Serie de dibujos animados protagonizada por James Bond Junior. Productora: Murakami Wolf Swenson. Estreno en otoño de 1991.

Betty Boop. Dibujos animados y película con actores reales en el horizonte. D: Richard Fleischer.

Bonkers. Bonkers D. Bobcat, luchador contra el crimen. Serie de dibujos animados de la Disney para el año 1992.

Brenda Starr. Basada en las tiras de cómic. Brenda Starr, periodista, está interpretada por Brooke Shields y Timothy (007) Dalton. Disponible ya en España a través de vídeoclubs.

Bucky O'Hare. Serie de dibujos animados de trece episodios, producida por Sunbow. Basada en el conejo intergaláctico creado para el cómic por Michael Golden.

Bugs Bunny. Sigue en antena la serie de dibujos animados, *Tiny Toons Adventures*. Además, nuevas aventuras de sus personajes en otras series: Taz Mania y Elmira's Family.

Captain America (Capitán América). Filme. G: Stephen Tolkin. D: Albert Pyun. Capi: Matt Salinger. Estreno esta primavera.

Captain Planet (Capitán Planeta). Dibujos animados de tinte ecologista con voces famosas: Tom Cruise, Richard Gere, Jeff Goldblum, Meg Ryan, Martin Sheen y Sting, entre otros. P: DIC Entertainment & TBS Inc.

Cats. Serie de dibujos animados basada en el musical de Broadway. Produce la Amblin de Spielberg. Estreno en 1993.

Charlie Chan. Filme. Chan: B. D. Wong. D: Fred Levinson. P: Gene Kirkwood, John Hyde.

City of Darkness. Filme. G: Patrick Cirillo & Joe Gayton. Un superhéroe de cómic y un villano combaten en el mundo real. P: Michael Douglas, Rick Bieber. Columbia Pictures.

Conan III. Filme en proyecto. El guión lo está escribiendo Charles Edward Pogue.

Danger Squad. Filme. Producido y dirigido por Leo Fong. Guión de Philip R. Cable.

Daredevil. Serie de TV. P: Shelley Duvall.

Darkwing Duck. Parodia de Batman en dibujos animados por la Disney.

Deathlok. Filme en proyecto.

Dinosaurs for Hire. Filme basado en los personajes de la compañía Eternity. G: Richard Finney & James Bonny. 20th Fox. Efectos especiales de las criaturas: Jim Henson's Creature Shop.

Dr. Strange (Dr. Extraño). Basado en el personaje místico de Marvel. Filme de Zoetrope Studios. D: Alex Cox. P: Francis F. Coppola. Se retrasa debido a los problemas financieros de Coppola.

Elfquest. Filme y serie de TV en proyecto. Basado en los personajes de Wendy Pini.

Family Dog. Serie de dibujos animados. Trece episodios. CBS. P: Steven Spielberg, Tim Burton.

Fantastic Four (Los cuatro fantásticos). Basado en el cuarteto de héroes Marvel. P: Bernd Eichinger.

Fish Police. Serie de dibujos animados de Hanna-Barbera, basados en los personajes creados por Steve Moncuse.

The Flash (Flash). El velocista escarlata de DC Comics es el protagonista de una serie de TV con actores reales de la Warner Brothers. El actor que da vida a Flash es John Wesley Shipp. Tina McGee es Amanda Pays. Guión: Howard Chaykin. El programa piloto está ya disponible en los vídeoclubs españoles.

The Flinstones (Los Picapiedra). Filme con actores reales. Pedro: John Goodman. Universal Studios y Amblin. Rodaje pospuesto hasta 1992.

Fu Manchú. Filme. El protagonista es David Carradine.

Ghost Rider (El motorista fantasma). Filme. New Line. Próximo rodaje.

Green Hornet. Filme de la Universal. Guión de D. Mancini. Produce D. Kirschner para la Universal. (Ver recuadro en esta sección).

Green Lantern (Linterna Verde). Filme. P: Joel Silver.

He-Man. Las nuevas aventuras de He-Man y los Masters del Universo. Serie de 65 episodios de dibujos animados. LBS Communications.

Hopalong Cassidy. El vaquero del Oeste pasa a la pantalla grande con guión de Gerald Popper y Jenny Rosenthal para Alligator Productions.

Human Target (El blanco humano). Personaje de DC Comics. Programa piloto de TV en la ABC. Intérpretes: Rick Springfield y Clarence

Clemons. Posible serie a partir de 1992.

The Incredible Hulk (La Masa). Nuevo episodio de TV en fase previa de rodaje.

Inspector Gadget. Serie de TV con actores reales. DIC.

Iron Man (El Hombre de Hierro). Filme. D: Stuart Gordon. Universal.

The Jetsons (Los Supersónicos). Nueva serie de dibujos animados de Hanna-Barbera. Hay otro proyecto para una película con actores reales. Universal.

Judge Dredd (El juez Dredd). Filme. G: Howard Chaykin & John Moore. P: Charles Lippincott.

Justice League (La Liga de la Justicia). El grupo de héroes más divertido de DC Comics. Piloto de TV para la NBC. Lorimar.

Lt. Blueberry (Teniente Blueberry). Filme en proyecto.

Little Mermaid. Serie de dibujos animados basada en la Sirenita. Realiza Disney Productions.

Little Nemo in Slumberland. El clásico de Windsor McCay, en dibujos animados. TMS Ent. Canciones: Richard & Robert Sherman.

The Lone Ranger (El Llanero Solitario). Serie de TV con actores reales y proyecto de filme con John Landis de director. Universal.

Lone Wolf & Cub. Filme. P: Ed Pressman. G: Bill Wisher.

Lucky Luke. Serie de TV. Terence Hill de protagonista. Silvio Berlusconi Communications. Diez episodios.

Mai The Psychic Girl. Basado en el «manga» japonés editado por Eclipse Comics. Tim Burton ha entrado de lleno en el proyecto, dirigiendo y produciendo el filme. Carolco Pictures.

Mandrake. Filme en proyecto.

Mr. Magoo. Filme producido por Steven Tisch. También se prepara película o serie de dibujos animados con la sobrina del famoso «cegato», Megan Magoo.

Negative Man. Un nuevo personaje de Bob Kane (creador de Batman). Serie de TV con actores reales. Nelvana.

Nick Fury, Agent of Shield (Nick Furia). Filme. G: Greg Pruss.

The Phantom (El Hombre Enmascarado). Filme. P: Bruce Sherlock, Peter Sjoquist, John Torv, Rodney Price. G: Ken Shadie. Asesor de la película: Lee Falk, su creador.

Plastic Man. El héroe elástico de DC Comics. Filme. G: Charles Gale. Warner Brothers. Amblin.

Power Pack. El grupo de niños-héroes de la Marvel. Piloto de TV a punto de estrenarse. New World y Paragon Entertainment.

Prince Valiant (El Príncipe Valiente). Serie de dibujos animados para la televisión por cable.

The Punisher (El castigador). El héroe de Marvel en un filme protagonizado por Dolph Lundgren. Ya en vídeo. IVE.

Robocop III. Nueva secuela con guión de Frank Miller. Dirigirá Frank Dekker. El nuevo actor que asume la identidad de Robocop es Robert Burke. En plena fase de rodaje. Además, nueva serie de dibujos animados.

The Rocketeer. El personaje creado por el ilustrador Dave Stevens. Filme. Disney. D: Joe Johnston. G: Danny Bilson & Paul DeMeo. P: Lawrence & Charles Gordon, Lloyd Levin. (Ver recuadro en esta sección.)

Roger Rabbit. Se prepara nueva película. Dirige Rob Minkoff. Nuevo cortometraje «Hare in my soup» en fase de realización.

The Saint (El Santo). Película sobre el popular aventurero creado por Leslie Charteris. Produce Robert Evans y la Paramount.

Scooby Doo. Filme en proyecto. Warner Brothers.

Secret Agent X-9 (Agente Secreto X-9). Basado en los cómics de Alex Raymond. Película de dibujos animados en proyecto.

Sgt. Rock. Filme protagonizado por Bruce Willis, encarnando al héroe soldado de DC Comics. D: John McTiernan. P: Joel Silver y Bob Zemeckis. G: Jeff Boam. Warner Brothers.

The Shadow (La Sombra). Filme. G: David Koepp. Universal.

The She-Huld (Hulka). Serie de TV en punto muerto. Filme en marcha. Guión y dirección de Larry Cohen. ¿Brigitte Nielsen como Hulka?

Spiderman. Pasa de proyecto de filme a programa piloto de TV, producido por la New World. También se estrenará un musical coprotagonizado con el Capitán América con canciones de Keith Herrmann y Barry Harman. Supervisa el mismísimo Stan Lee.

Sub-Mariner (Namor). Filme en proyecto.

Suicide Squad (Escuadrón Suicida). Programa piloto para TV. CBS. Lorimar.

Superboy. Tercera temporada de la serie de TV con actores reales.

Superman. Se está escribiendo el guión de Superman V. G: Mark Jones & Cary Bates. Christopher Reeve no ha confirmado su participación.

Swamp Thing (Cosa del Pantano). Serie de TV de trece episodios con actores reales. Dick Durock da vida al personaje de DC Comics.

Tales from the Crypt. Serie de TV basada en los cómics de terror de EC Comics. HBO.

Tarzán. Serie de TV de veinticinco episodios. Debuta este otoño, producida por Worldvision.

Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Mutantes Ninja). Sigue la serie de dibujos animados y ya está lista la secuela de la película con actores reales. Además, shows musicales en directo con grupo de tortugas rockeras.

Terry & The Pirates (Terry y los Piratas). Película con guión de Jules Feiffer. Produce G. Kirkwood.

Thor. Filme en proyecto. Stonebridge Entertainment.

Tin-Tin. Las aventuras del intrépido reportero creado por Hergé, en una serie de dibujos animados producida por Nelvana. Debut en otoño de 1991 con el «Cangrejo de las pinzas de oro».

Tom & Jerry. Nueva serie de dibujos animados. Trece episodios titulados «Tom & Jerry Kids». TBS.

Toxic Crusaders. Serie de dibujos animados basada en el cómic Marvel «The Toxic Avenger». Trece episodios y línea de juguetes.

Trouble with Girls. Filme. 20th Fox & Funnybook Films. G: Will Jacobs & Gerard Jones. P: Matt Pepler, Neal Tabachnick.

Two-Fisted Tales. Cuatro episodios de TV de media hora, basados en historias de EC Comics.

Valentina. La heroína erótica de Guido Crepax, en trece episodios de media hora para televisión. Protagoniza el papel estelar Dementra Hampton. Produce Reteitalia.

Vampirella. Filme. Guión y dirección de Jim Wynorski. Se planea rodar dos películas a la vez.

V For Vendetta. Filme en proyecto. Warner.

Watchmen. Filme. G: Sam Hamm. P: Joel Silver. D: Terry Gilliam. En fase previa de rodaje.

Wolverine (Lobezno). Filme en proyecto.

Wonder Woman (La Mujer Maravilla). Serie de TV en fase de rodaje.

The X-Men (La Patrulla X). Cinco episodios de dibujos animados. FBC. Marvel productions.

Yogi Bear. Serie de dibujos animados con versiones adolescentes del Oso Yogui y sus compañeros. Hanna-Barbera.

Zorro. Serie de TV por cable. Family Channel. El Zorro es Duncan Regehr. Henry Darrow sustituye a Efrem Zimbalist como el padre del héroe enmascarado.

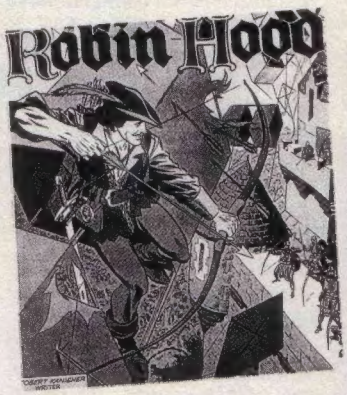
Lista Copyright © Starlog Communications International, Inc. Todos los derechos reservados.

FUERA DE VIÑETA

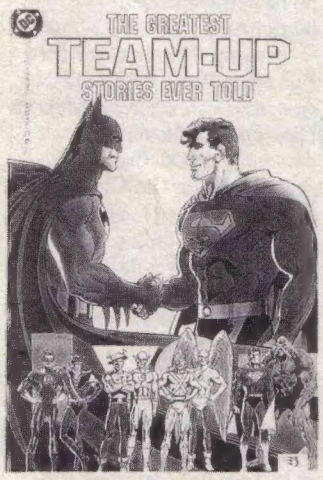
Si en otro artículo de esta misma revista se hacía referencia a la pequeña historia del Salón del Cómic, desde una perspectiva cuanto menos peculiar, bueno será que nos detengamos ahora a reseñar, siquiera brevemente, las novedades que van a presentarse coincidiendo con la inauguración del certamen barcelonés en su edición correspondiente a 1991. ¿Estáis preparados? Pues venga, vamos por ellas...

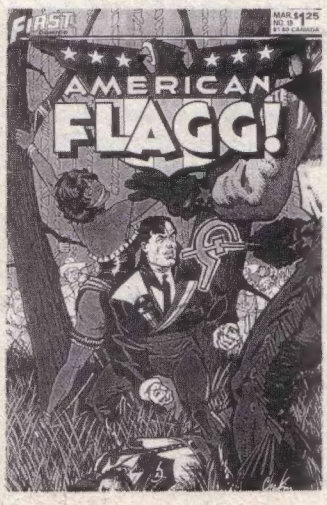
Cómics Fórum, para empezar, se destapa este año con una amplia oferta de títulos en la que tienen cabida cosas tan interesantes como la colección antológica *Orígenes Marvel*, cuyo primer número estará dedicado a los clásicos Fantastic Four de Stan Lee y Jack Kirby, o la recopilación en tomo de los episodios que componen la célebre saga *Daredevil Born Again*, ilustrada por David Mazzuchelli sobre textos de Frank Miller. También se espera poder contar para el salón con el segundo cuaderno Prestigio de *Hellraiser* –nuevo compendio de historietas de terror inspiradas en las obras de Clive Barker– y la novela gráfica *Elektra vive de nuevo*, con lo que los fans de Miller podrán tener oportunidad de disfrutar por partida doble.

La selección de lanzamientos anunciada por Zinco se presenta igualmente atractiva. Aunque, al final, el álbum *Violent Cases*, de Gaiman y McKean, ha tenido que ver pospuesta su publicación por los consabidos problemas con los materiales de reproducción, otras dos novedades de impacto sí llegarán a tiempo para la cita de Salón: la innovadora novela gráfica de *Batman en 3-D* realizada por John Byrne y el volumen de *Las mejores historias de Team-up jamás contadas*, 288 páginas donde se incluyen pequeñas joyas como «El flash de dos mundos» o «Crisis en Tierra-2», con una nueva portada de Neal Adams, como aliciente adicional. Para completar el lote, está



prevista la aparición de la serie limitada *Las crónicas de Atlantis*, siete especiales en formato estándard escritos por el reputado Peter David para lucimiento del dibujante español Esteban Maroto.





Pero no penséis que la movida se acaba en el Salón, porque la temporada estival está a la vuelta de la esquina. Y ya sabéis lo que eso significa: especiales, prestigios, nuevas colecciones... ¡de todo y en cantidad! A pesar de que, en el momento de redactar estas líneas, Fórum aún no tenía completamente perfilado su calendario de salidas, sí podemos anticiparos unas cuantas novedades como, por ejemplo, que la próxima novela gráfica Marvel va a ser la de *Dr. Muerte/Dr. Extraño*, escrita por el ilustre Roger Stern y elegantemente ilustrada por Mike Mignola y Mark Badger, o que el próximo prestigio tendrá a Lobezno como protagonista, en una historia especial escrita y dibujada por el británico Alan Davis. También parece seguro que los primeros títulos con los que Fórum reabrirá la línea First serán el *American Flagg* del personalísimo Howard Chaykin y el *Grimjack* de John Ostrander y Timothy Truman. Por lo que respecta a los especiales veraniegos, los correspondientes a *Factor-X*, *Nuevos mutantes*, *Patrulla-X* y *Cuatro fantásticos* se entrelazarán para desarrollar la saga mutante "Días del futuro pasado" y habrá, por supuesto, ocasión de leer la segunda entrega de "La aventura completamente diminuta de Spidey". Comentemos, por último, que se ha pensado formar un nuevo "Two in One" a partir de las colecciones de Shield, Caballero Luna y las tiras de prensa de Spiderman.

Y pasamos ahora a Zinco. El cómic de *Superboy* inspirado en la serie televisiva comenzará, definitivamente, en junio, al igual que la serie Prestige con la singular adaptación que Roy Thomas y Gil Kane llevaron a cabo del *Anillo de los nibelungos* wagneriano. Un mes después llegarán la miniserie de *Logo* y los Especiales Verano de *Batman*, *Dragones y mazmorras*, la *Liga de Justicia*... ¡y *Robin Hood*! Sí, porque aprovechando que el 21 de junio se estrena en nuestro país la nueva versión cinematográfica de Robin de los Bosques interpretada por Kevin Costner, se ha tenido la feliz idea de recuperar en un número especial la colección de relatos cortos que sobre el personaje realizaron autores de la talla de Joe Kubert y Russ Heath. ¡Ah!, y los que esperen ansiosos la llegada de la prometida serie regular de *Sandman*, podrán hacer tiempo con la lectura de *Los libros de la magia*, donde John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess y Paul Johnson dan réplica gráfica al talentoso Neil Gaiman.

Scott Hampton también es el ilustrador de *Silverheels*, una excelente novela gráfica escrita por Bruce Jones que aparecerá dentro de la colección «Made in the U.S.A.» de Norma Editorial. Otra interesante novedad presentada por Norma será la miniserie de *Terminator* dibujada por Chris Warner, cuyo comienzo se hará coincidir con el estreno de la secuela del filme que protagonizará Arnold Schwarzenegger. Y para terminar con este carrusel de lanzamientos, reseñemos que los prestigios de *Los nuevos estadistas*, editados conjuntamente por Zinco y Norma, posiblemente verán la luz en junio.

Más noticias, en el próximo trimestre.

—Miguel G. Saavedra

ESTE VERANO, VÍSTETE CON LOS SIMPSONS

1

2

¡YA ESTAN AQUÍ LAS CAMISETAS CON LOS PERSONAJES MAS FAMOSOS DE LA TELE!

CAMISETAS SIMPSONS

ALGODON/FIBRA, 50%

MODELO 1 ☐ CANTIDAD ☐

MODELO 2 ☐ CANTIDAD ☐

TALLAS	PTAS. + GASTOS ENVÍO
☐ 4, 6, 8	1.050,—
☐ 10, 12, 14	1.150,—
☐ S, M, L, XL	1.250,—

PEDIDOS A:

EDICIONES ZINCO, S. A.

Avda. Roma, 157, 9.° - 08011 BARCELONA

Apdo. Correos 32.264 - 08080 BARCELONA

Nombre y apellidos .....

Calle ..... N.° ..... Tel. .....

Población ..... C. P. .....

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON

¡YA ESTA A LA VENTA!

A TODO COLOR

CONTIENE 8 POSTERS

CONTIENE 8 POSTERS
TODO SOBRE
LOS SIMPSONS
375 PESETAS
Y SUS AMIGOS DE LA TELE
UN MONOGRAFICO ESPECIAL DE ediciones zinco
GIGANTES DE TUS PERSONAJES FAVORITOS DE LA TELEVISION
DEL LAPIZ AL ORDENADOR: historia de los dibujos animados
LOS SIMPSONS, UNA FAMILIA MUY ESPECIAL
Y SUS AMIGOS: NEW KIDS Y "DOOGIE"
00001
8 414090 100649

CONTIENE 8 POSTERS

ediciones zinco

UN ESPECIAL DE LA FAMILIA MAS PEQUEÑA GRANDE DE LA TELEVISION